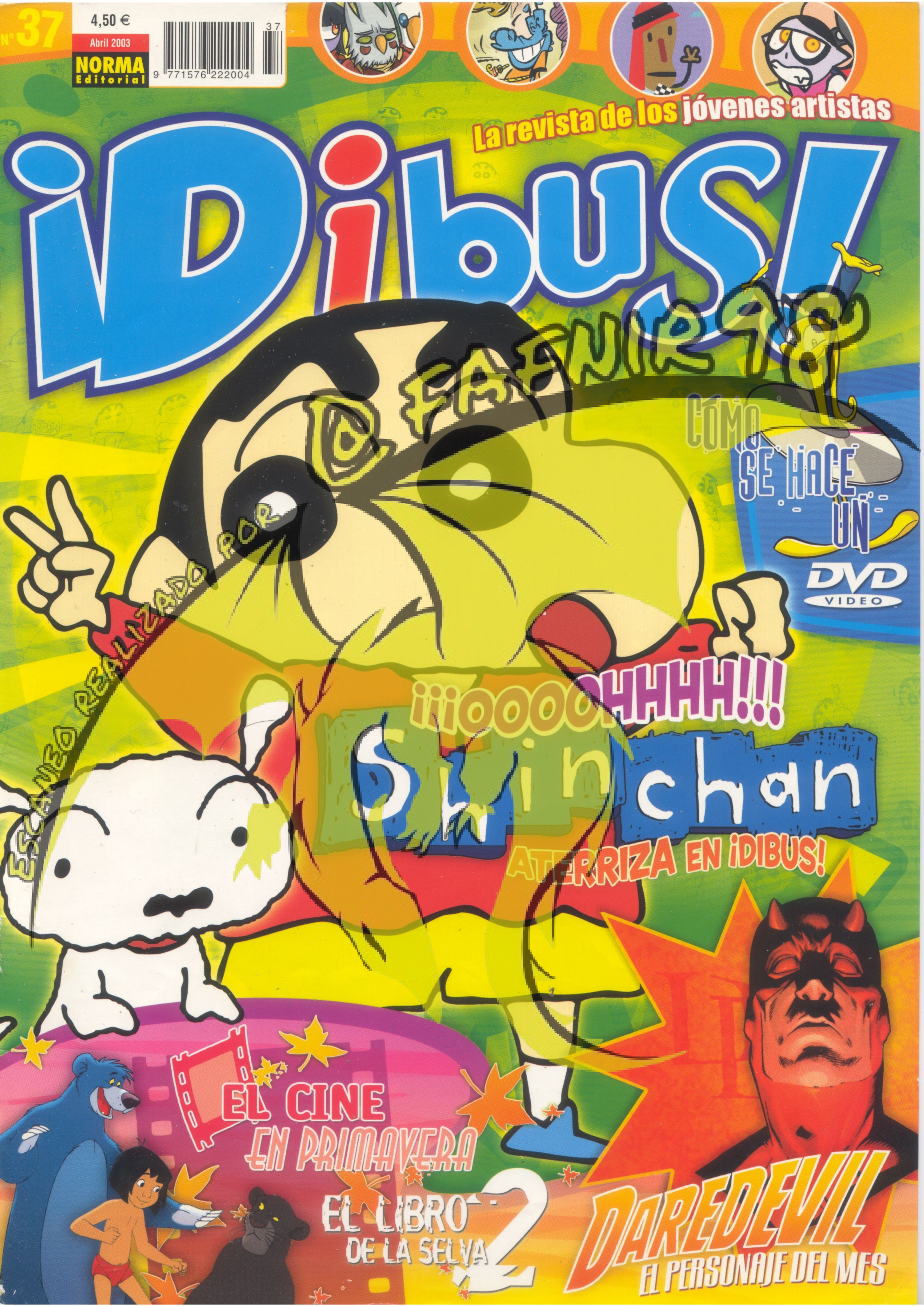


Nº 37
4,50 €
Abril 2003
NORMA Editorial
9 771576 222004 37
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
ESCANEO REALIZADO POR
@ FAFNIR 98
CÓMO SE HACE UN DVD VIDEO
¡¡¡OOOOHHHH!!!
Shin chan
ATERRIZA EN ¡DIBUS!
EL CINE EN PRIMAVERA
EL LIBRO DE LA SELVA 2
DAREDEVIL
EL PERSONAJE DEL MES


Bratz
¡Tan atrevidas como tú!
¡Hola amiga!
Te presentamos nuestra Nueva Colección Pasarela y a dos nuevos amigos, Eitan y Koby ¡Son muy divertidos!
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
Maletín Bratz
Bratz Boyz
Colección Surf
Koby
Eitan
¡Esta noche dormimos juntas con nuestros pijamas de moda!
¡Set de maquillaje!
¡Accesorios super fashion!

¡Dibus!

<37

¡DIBUS! Nº37
Abril 2003

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Mary Molina, Cristina Puigpinós, Carles M. Miralles y Óscar Valiente.

Jefe de maquetación: Manu Ansemil.

Maquetación: Joan Moreno, Eva Álvarez y Miki Ramos.

Colaboradores: Nintendo Acción, Álex López, Darío Adanti, Eulàlia Doiz, Alex Fito, Estudio Fénix, Sam G.C., Martín Garcés, David Ramírez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, A & J Torres, Tomás Pardo, Athos y EnriqueCarlos, Francis Portela, Estudio Caníbal, Abraham Tramplán, Manu Ansemil, Paco Cavero, Cristian Gómez, Núria Teuler y Mª Luisa Molina.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director general: Óscar Valiente.

Director financiero: Vicente Campos.

Adjunto a la dirección: Pepe Martínez.

Editores: Carles M. Miralles y Abel Ubach.

Redacción: Cristina Doncel y Mary Molina.

Marketing: Cristina Puigpinós.

Derechos internacionales: Jane Pilgrem.

Representación de autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de producción: María Martí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Vanessa M. Bayó, Manu Ansemil, Verónica Pérez, Joan Moreno, Jordi Carlos, Miki Ramos y Eva Álvarez.

Internet: Albert Badosa.

Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll.

Departamento comercial: Mar Rodríguez, Mireia Tomás, Rafel Portal y Miguel Ángel Parra.

Departamento de exportación: Rebeca Martínez.

Distribución: Xavi Domènech y Sergio Gómez.

Prensa: Josefina Blaya.

Ayudante de prensa: Pamela Santacroce.

Redacción
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@normaeditorial.com

Marketing y Publicidad
Cristina Puigpinós
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@normaeditorial.com
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona

Dibutienda, suscripciones y números atrasados:
Tel.: 902 120 144

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
MODE SERVICE
(Tel.: 91 658 64 48)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Controlado por control



www.NormaEditorial.com

Bienvenido

La primavera, además de buen tiempo, también nos ofrece películas animadas y de imagen real muy apetitosas. **Los Salvajes Thornberrys** se estrenan en la gran pantalla; vuelve un clásico de Disney, **El libro de la Selva**; los mutantes de Marvel inundan otra vez los cines con su segunda aventura y llega un superagente secreto muy especial: **Johnny English**. En nuestro reportaje sobre cine podrás enterarte de qué va cada peli con todo detalle... Estrenamos sección con un personaje de lo más descarado, **Shin Chan**. Y como algo muy especial, destacamos el reportaje de **Hanna-Barbera** y la entrevista a **Joseph Barbera**, uno de los fundadores de los estudios de animación aclamados por series como **Los Picapiedra** y **Scooby-Doo**. Creemos que es algo irrepetible. Con tanta peli... ¡no te olvides de practicar tus dibujos, dibuartista! Para que eso no ocurra, apresúrate a leer las secciones que saben mantener tus manos ocupadas con el lápiz y el papel: Dibuja con ¡Dibus!, Cópialo, Los consejos de Pin, Dibuja al personaje invitado...

Sumario:



Shinnosuke Nohara ha aterrizado en las páginas de tu revista preferida para quedarse por un tiempo. Como ha visto tanta animación junta, no ha querido perdérselo y es que... ¡le gusta estar donde haya diversión! ¿Te subes al carro de **Shin Chan**?

Concurso La tira cómica

Concurso La tira cómica
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona.

El Señor de los Anillos sigue inspirando nuevas tiras cómicas como la que ha ganado este mes, cuyos protagonistas son los elfos y los ents. **Pablo Izaga González**, de Rota (Cádiz), ha realizado un chiste muy visual y que ha resuelto muy bien. ¡Felicidades, **Pablo**! ¡Pronto recibirás un lote de cómics en casa!



Los cómics de DIBUS

3 LA PANDILLA DE DIBU

Álex López

Pin y **Plu** despiertan en un extraño lugar con poco color y rodeados de árboles que tienen un aspecto terrible. Su única esperanza para escapar reside en **Dibu e Inky**. ¡Ánimo!



8 PIRATA

Lope

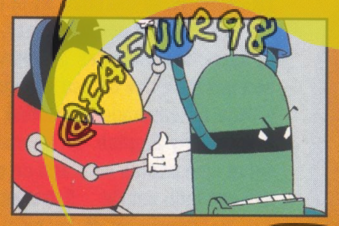
Pirata sigue con su paseo y va a parar al parque, donde se encuentra con un profesional de la limpieza a quien, curiosamenre, no le gusta cobrar...



13 COSMO

Daniel Torres

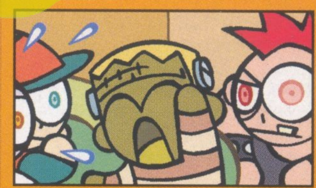
¡Alto ahí! ¡Manos arriba! ¿Pero cómo es posible que haya un robot ladrón? No os preocupéis, pronto encontrará su merecido...



14 MINI MONSTERS

David Ramírez / Estudio Caníbal

¿Cuál es el verdadero origen del supervillano? Conoce la verdadera historia de **Rattus Sapiens** y de cómo se convirtió en un ser superinteligente y ambicioso.



SUPERTRON 56

Jan

Todo comenzó en el laboratorio en el que trabajaba **Supertron**, con un almuerzo torcido y mucha mala suerte... Pero ahí le tenéis, ¡convertido en el defensor de la ciudad!

72 OPIKÚ Y JILL

Sam G.C. y David Ramírez

El mercado está lleno de sorpresas para los jóvenes aprendices de mago y su mentor. Menos mal que el maestro **Tuba** está ahí para socorrerles de más de un aprieto.





20 GRONALDO BOCANADA

Athos y EnriqueCarlos

Gronaldo está empezando a impacientarse ante una espera tan larga delante de la casa del mago y decide colarse, a pesar de que **Elsa** no está de acuerdo.

66 WILFREDO EL CABALLERO

Darío Adanti

El caballero más despistado de la Edad Media nos sorprende con una idea algo pasada de moda para conquistar el palacio de **Abdul**, aunque por lo visto, éste no está dispuesto a dejarse convencer.



22 TOM

Daniel Torres

¿No os habéis preguntado nunca si **Tom** se aburre en su isla? Nosotros no... porque sabemos que nunca se le agotan los recursos ni la imaginación.



66 DINOKID

David Ramírez

¡Siguen las emocionantes aventuras de **Saurus-N**, el dinosaurio que puede transformarse en humano! ¡No os las perdáis, dibucolegas!



63 PEQUEÑO MOSQUITO

Darío Adanti

El maestro del camuflaje ninja nos muestra una vez más sus infalibles técnicas. ¡No te pierdas sus consejos! Camúflate en la nieve, tras una pared o entre los árboles. ¡Pero al estilo de **Pequeño Mosquito**!



58 MISTER X

Athos y EnriqueCarlos

¿**Mister X** de vacaciones en la playa...? Ni hablar del peluquín, sólo está averiguando un extraño suceso que tiñe las aguas de negro... ¡puaj!

30 LA DIMENSIÓN DE QUIQUE

Álex López

Vicky ha descubierto que **Grompf** es un alienígena y **Quique** idea un plan para averiguar de dónde ha sacado la información esa niña repelente del móvil y las tarjetas.



La pandilla de DiBU

Guión y dibujo: Álex López

PLU, ¡¡DESPIER-TA!!

¡¡VAMOS, DESPIER-TA!!

¿QUÉ... QUÉ HA PASADO? ¿FIN, ERES TÚ?

POR FIN, PLU, LLEVABAS DOS DÍAS HABLANDO COMO EN SUEÑOS.

PE... PERO ¿DÓNDE ESTAMOS?

NO LO SÉ...

FU-MANCHA NOS ATRAPÓ, DESPISTÓ A DIBU Y NOS TRAJO A ESTE HORRIBLE LUGAR.

PERO ¿DÓNDE ESTÁ DIBU AHORA?

ESPERO QUE ESTÉ BUSCÁNDO-NOS. SI NO NO SÉ QUÉ VAMOS A HACER.

VAMOS, INKY, AGUANTA UN POCO.

RECONOCE QUE ES LA MANERA MÁS RÁPIDA DE SEGUIR EL CAUCE DEL RÍO PARA ENCONTRAR A FU-MANCHA.

OH, OH, CASCADA A LA VISTA... NO... NO MIRES HACIA ABAJO...



El Mando

...para que no te pierdas ni una serie

Imagínate que estás en el salón de tu casa, con tus mejores amigos y... con el mando a distancia, claro, y que están a punto de emitir una de tus series preferidas... Es la situación ideal. ¿Estás listo, dibucolega? Tres, dos, uno... ¡acción!

SCOOBY-DOO

TVE-1 — *¡Nuevos episodios!*

LA HORA WARNER recupera a uno de sus personajes más carismáticos, **Scooby-Doo**. Nuevos monstruos y difíciles casos se interpondrán en la tranquila existencia del gran danés, que sueña a todas horas con hamburguesas y todo tipo de comida... Síguelo los fines de semana por la mañana a las 10:30.

DIGIMON TAMERS

TVE-2

Los niños elegidos se enfrentan a los villanos más fuertes y los **Digimon** alcanzan las digievoluciones más alucinantes para defender dos mundos, el nuestro y el digital. El peligro está ahora ante sus ojos... ¿Podrán vencer a todos los adversarios y devolver la paz al planeta? Entérate de lunes a viernes a las 14:00.

POKÉMON

Reposición — Telecinco

Todos los sábados y domingos a las 9:00 tienes una cita con **Ash** y **Pikachu**. El pequeño **Pokémon** y su entrenador nos recuerdan sus mejores aventuras y los combates más impactantes. Si quieres volver a verlos, ya lo sabes, Pokéfan, dale al mando.

YU-GI-OH!

Nickelodeon

En la isla de **Pegasus Maximillion** pueden ocurrir muchas cosas, desde enfrentarse a terribles duelos de monstruos hasta pasar (¿por qué no?) un buen rato visitándola. Pero **Yugi** y sus amigos no tendrán tiempo para hacer turismo, ya que la vida de su abuelo y la recuperación de la vista de la hermana de **Joey** están en juego. Acompáñales de lunes a viernes a las 18:05 y todos los fines de semana a las 10:50.

MARSUPILAMI

Antena 3

¡Houba! Éste es el grito de guerra de un marsupial muy alegre de la selva de Palombia al que hasta ahora no ha podido capturar ningún cazador. **Marsupilami** está dotado de una extraordinaria fuerza física y también de una agudeza muy particular que le permite despistar a cualquier cazador. Síguelo todos los fines de semana a partir de las 7:30 de la mañana.



SHAMAN KING

Cartoon Network *¡Nuevos episodios!*

Yo Asakura se entrena junto con **Amidamaru** (el espíritu de un samurái que vivió hace 500 años) para conseguir el máximo nivel de fusión. Ya falta poco para el gran torneo que se celebrará con el objetivo de encontrar al Shaman King, el *shaman* que conseguirá comunicarse con el espíritu supremo.

ESPECIAL HAMTARO EN SEMANA SANTA

Fox Kids

¿Te perdiste los primeros capítulos de la serie? ¿Se te ha olvidado alguna de las aventuras del Ham Ham Club? **Fox Kids** emite de nuevo los 26 capítulos de la primera temporada del 14 al 27 de abril a las 13:20. Comparte el día a día con **Hamtaro**, el hámster más aventurero y su pandilla. ¿A qué esperas para conocer a **Manchitas**, **Penélope y Jefazo**?



EL ÚLTIMO CASO DEL INSPECTOR GADGET

Toon Disney

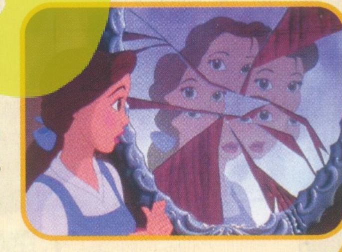
La comisaría de policía en la que trabaja el **Inspector Gadget** ha retirado del servicio el Gadgetomóvil porque no funciona demasiado bien. Las cosas parecen ir de mal en peor para el inspector biónico desde la llegada del agente **Devon Debonair**, que se apodera del Gadgetomóvil (lo reforma y le cambia el nombre). ¡Incluso el propio **Gadget** es sustituido por **Debonair**! Como siempre, **Gadget** tiene la suerte de contar con su inteligente sobrina y su osado perro. A todo esto, ¿dónde está el **Doctor Gang**, el villano entre villanos? Descúbrelo el sábado 19 a las 15:30.



LA BELLA Y LA BESTIA

Disney Channel

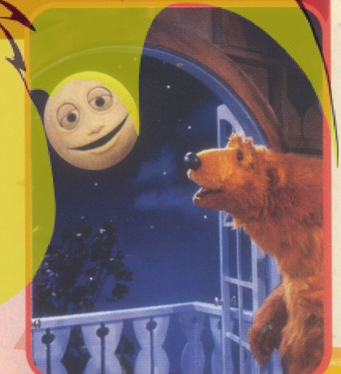
Este canal digital celebra su quinto aniversario, y con estrenos de lujo. Entre ellos, la emisión de **La Bella y la Bestia**, una película que te cautivará. **Bella** ofrece su libertad a **Bestia**, un príncipe encantado que vive en un gran palacio, a cambio de la de su padre. A partir de este día, **Bella** irá descubriendo a la persona de gran corazón que se esconde tras la espectacular fachada de **Bestia**. Sábado 5 a las 21:00.



EL OSO DE LA CASA AZUL

Playhouse Disney

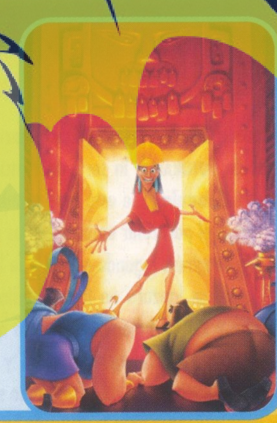
El oso de la casa azul no duda en ofrecer leche y dulces (no demasiados, por si las caries) a sus mejores amigos, que le visitan todos los días. Junto a ellos, enseñará a los más pequeños de la casa cómo son las cosas que le rodean y también el valor de lo que no pueden ver, como la amistad y la generosidad. Los peques lo podrán ver todos los días a las 12:45.



EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

Disney Channel +1

¿Recordáis a **Cuzco**, el emperador más egoísta de todos los tiempos? Este joven dirigente sólo piensa en divertirse y no se da cuenta de las intrigas que tienen lugar en su propio palacio… hasta que su consejera **Yzma** le convierte en llama con una poción. **Cuzco** sólo podrá contar con **Pacha**, un sencillo aldeano que no aprecia demasiado a su emperador. ¿Logrará recuperar la forma humana? Averígualo el día 17a las 16:30.



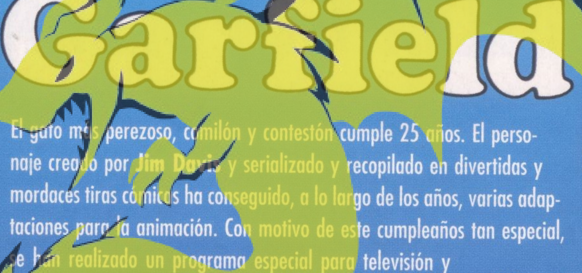
[El Noticiero]

EL VIAJE DE CHIHIRO
GANA LOS PREMIOS ANNIE



Aunque no llegó a [illegible] en las finales de los Oscar de Hollywood como Mejor Película de Animación, sí consiguió el máximo galardón en los prestigiosos Premios Annie de Animación que otorga la academia norteamericana de las artes audiovisuales. La desbordante fantasía e imaginación de **Hayao Miyazaki** conquistaron a los jueces de tal forma que la película consiguió cuatro premios: Mejor Película, Dirección, Guión y Banda Sonora. ¡Los fans de **Ghibli** estáis de enhorabuena!

25 ANIVERSARIO DE Garfield



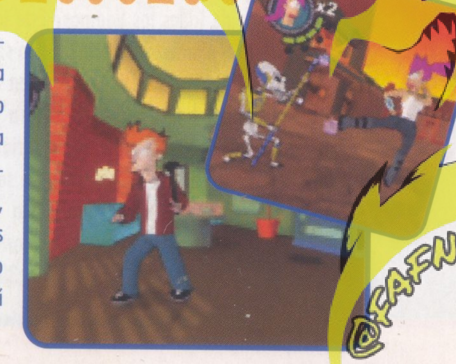
El gato más perezoso, comilón y contestón cumple 25 años. El personaje creado por **Jim Davis** y serializado y recopilado en divertidas y mordaces tiras cómicas ha conseguido, a lo largo de los años, varias adaptaciones para la animación. Con motivo de este cumpleaños tan especial, se han realizado un programa especial para televisión y una colección de vídeos. ¿Qué más puede pedir **Garfield** [illegible]? [illegible] que le conocéis, seguro que pensáis en montones de platos rellenos de exquisitos manjares.





FUTURAMA, EL VIDEOJUEGO

¿Recordáis a **Bender**, **Leela** y **Fry**? Exacto, son los protagonistas de **Futurama**, la serie de ciencia ficción creada por **Matt Groening**. Se está preparando un videojuego que recreará el particular ambiente y los personajes de la serie. ¿Os imagináis jugando con uno de los tres personajes? El juego se lanzará en tres formatos: PlayStation2, GameCube y Xbox. Teniendo en cuenta que los creativos de la serie están trabajando en él y que el propio **Groening** lo supervisará… el resultado será genial. Aquí tenéis unas imágenes para ir abriendo boca…



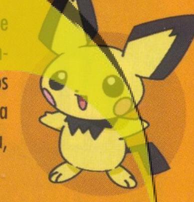
BREVES

10º Aniversario de Power Rangers



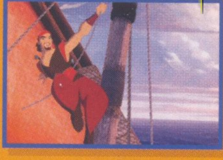
La creación de **Haim Saban** y **Shuki Levi** ya ha cumplido 10 añitos. Esta serie de acción ha conseguido mantenerse a lo largo de un par de lustros como una de las más vistas. Según las estadísticas, hay una figura de los **Power Rangers** en uno de cada cinco hogares norteamericanos.

Pokémon 5



No se ha confirmado todavía el canal de televisión en abierto que emitirá la quinta parte de **Pokémon**, pero sí podemos asegurar que los chicos de **Fox Kids** la emitirán. ¡Cuando tengamos las fecha, seréis los primeros en enteraros!

Más pelis de Dreamworks



La compañía de **Spielberg** promete nuevas pelis de animación que nos sorprenderán al igual que lo han hecho hasta ahora producciones como **Shrek** o **Spirit**. El primer título es **Simbad** y lo veremos este verano. Los siguientes, **Shrek 2** o **Madagascar**, tienen plazos más largos, ya que se estrenarán a partir de 2004.

Tintín salta a la gran pantalla

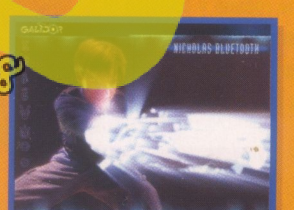


Seguimos con **Spielberg**. El afamado director de cine se ha fijado esta vez en **Tintín**, el joven periodista creado por **Hergé** que ha protagonizado múltiples álbumes de cómic y varias adaptaciones animadas de sus aventuras. ¿Logrará **Spielberg** convertir a **Tintín**, **Milú**, al capitán **Haddock** y a los gemelos **Hernández** y **Fernández** en personajes de carne y hueso?

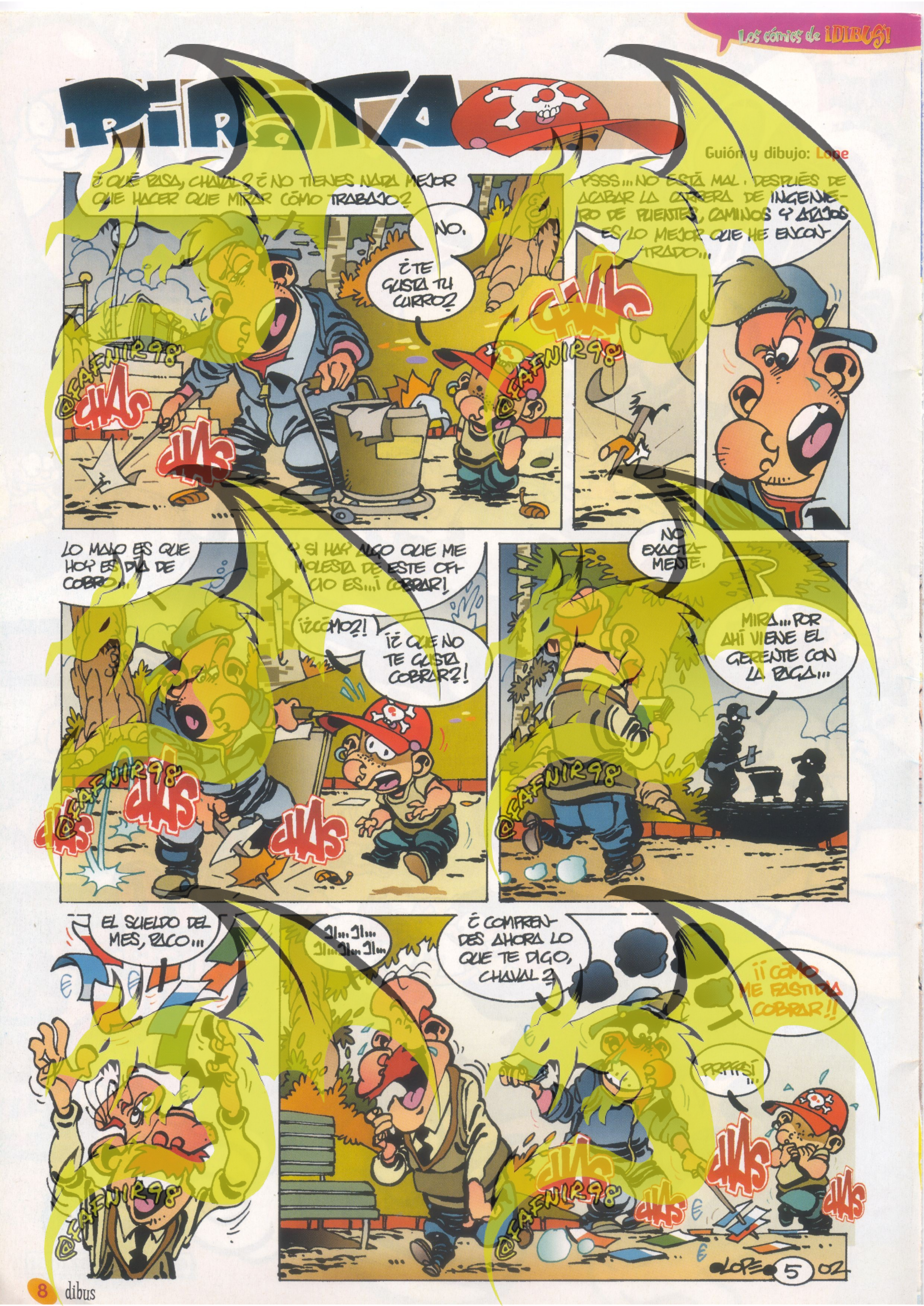


Aterriza Galidor

Galidor es una serie de ficción que ha cautivado a chicos y chicas en EE.UU., Inglaterra y Australia. Ambientada en un lejano futuro, el protagonista, **Nick Bluetooth**, recibe un extraño regalo brillante el día de su decimoquinto cumpleaños que les lleva a él y a su mejor amiga a un sorprendente mundo paralelo… La serie podría aterrizar en nuestras pantallas hacia septiembre de este año. Más información, en próximos números de **¡Dibus!**




Tico Tacos
¡Juega con ellos, colecciónalos, intercámbialos!
60
¡Tico Tacos para jugar y coleccionar!
8 10... ¡hasta 15 juegos!
GIOCHI PREZIOSI


Los cómics de ¡DIBUS!
Guión y dibujo: Lope
¿QUÉ PASA, CHAVAL? ¿NO TIENES NADA MEJOR QUE HACER QUE MIRAR CÓMO TRABAJO?
NO.
¿TE GUSTA TU CURRO?
CHAS
CHAS
PSSS... NO ESTÁ MAL. DESPUÉS DE ACABAR LA CARRERA DE INGENIERO DE PUENTES, CAMINOS Y ATAJOS ES LO MEJOR QUE HE ENCONTRADO...
LO MALO ES QUE HOY ES DÍA DE COBRO...
Y SI HAY ALGO QUE ME MOLESTA DE ESTE OFICIO ES... ¡COBRAR!
¡¿CÓMO?!
¡¿QUE NO TE GUSTA COBRAR?!
CHAS
CHAS
CHAS
NO EXACTAMENTE.
MIRA... POR AHÍ VIENE EL GERENTE CON LA PAGA...
EL SUELDO DEL MES, PACO...
¿COMPRENDES AHORA LO QUE TE DIGO, CHAVAL?
¡¡CÓMO ME FASTIDIA COBRAR!!
CHAS
CHAS
CHAS
LOPE 5 02
@fafnir98



Ven a cualquier centro Alcampo durante la segunda quincena de abril
Dibuja con ¡Dibus! tus personajes preferidos de
LA HORA WARNER
Sólo por tu visita te regalaremos una revista ¡DIBUS!
y los mejores dibujos se llevarán estos fantásticos regalos:
SCOOBY-DOO!
PELIGRO EN LA CIUDAD FANTASMA
¡Resuelve el misterio del Jinete sin rostro!
COW and CHICKEN
LA HORA WARNER
INTERNATIONAL TELEVISION
tve
LA HORA WARNER: Sábados y domingos a las 10:00 en TVE-1
@FAFNIR98



UNIVERSO Shin chan

¡Atención, todos! Shin Chan se ha colado en la redacción de ¡DIBUS! y... parece que va a quedarse por aquí algún tiempo... Así que, aprovecharemos para preguntarle un montón de cosas sobre la serie. ¿Qué os parece? Genial, ¿no?

UN TERREMOTO LLAMADO SHIN CHAN

Shinnosuke Nohara es un niño de 5 años que vive en Kasukabe (Japón), junto con sus padres **Hiroshi** y **Misae**. Pero **Shin Chan** (como le llaman sus padres y amigos) no es un niño normal, ya que, con las gamberradas que hace sin querer (sin querer evitarlas, vaya) y frases recurrentes saca de quicio a todos los que le rodean... **Shinnosuke** adora las galletas de chocolate (en particular las de una marca inventada para la serie, "Chocobi"), detesta el pimiento y es un superfan de las aventuras del **Ultrahéroe**, un justiciero televisivo.

¿CUÁL ES TU CLASE?

Seguro que ya has visto cómo son los alumnos de cada clase... ¿Pero con cuál de ellos te identificas más? ¿Vas a la clase de los girasoles o a la de las rosas?

1. Tus programas de la tele preferidos son...
   - a. Los dibujos animados
   - b. Las series de imagen real
   - c. Los programas de música
2. Tu merienda preferida contiene...
   - a. Pan y mermelada
   - b. Pan, leche y chocolate
   - c. Cruasanes y bombones
3. Si te piden un dibujo libre harías...
   - a. A tu superhéroe preferido
   - b. A tu personaje de cómic preferido
   - c. Un jarrón de flores
4. Si tienes tiempo libre...
   - a. Lees cómics
   - b. Estudias
   - c. Charlas con los amigos
5. ¿Cómo serías tu mejor amigo en una de las dos clases?
   - a. Como **Nené**
   - b. Como **Bo**
   - c. Como **Kazama**

■ La mayor parte de tus respuestas son A o B. ¡Enhorabuena! ¡Vas a la clase de los girasoles!

■ La mayor parte de tus respuestas son C. ¡Enhorabuena! ¡Vas a la clase de las rosas! ¡Pero ten cuidado con el mal carácter de la profesora **Matsuzaka**!

¿DÓNDE ESTÁ KASUKABE?

Pues... si miráis un mapa de Japón, veréis que la ciudad está en la prefectura de Saitama, situada al norte de Tokio, en la región de Kanto. Ésta, a su vez, está en Honshu, la isla central del archipiélago nipón. Pues bien, Kasukabe es el escenario de las desventuras de **Shin Chan** y familia...

Un almuerzo típico de Saitama... ¡Seguro que Hiroshi no anda lejos!



SHIN CHAN EN CARTOON NETWORK

¡¡Oohhh!! ¡**Shinnosuke** llega a un canal digital! Cartoon Network emite los capítulos de la serie desde el pasado **3 de marzo** y se convierte en el pionero en el ámbito nacional. Así que, aunque viváis en alguna comunidad a la que no llegue la serie en vuestra autonómica, Cartoon os brinda la oportunidad de ver la serie a través de: Canal Satélite Digital, Aunacable, Ono, Retecal y Telecable. A la hora de comer, si es con **Shin Chan**, mucho m[illegible] ¿no?

¡¡OOOOHHHHHH!!

Por fin puedes ir al cole con **Shin Chan** estampado en la cartera o en la mochila. Y es que este **Shinnosuke** siempre se sale con la suya, ¿verdad? Además, acapara todo el protagonismo… ¡Pues a comer pimiento esta noche!

PROGRAMACIÓN

CANAL	LUNES A VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
TV3 –TV Cataluña	13:55-14:20 (1 episodio)	12:40-13:00 (1 episodio)	12:40-13:10 (1 episodio)
K3 – TV Cataluña	19:20-19:40 (1 episodio)		
TVG – Galicia	19:30-20:30 (2 episodios)		
TVAM – Telemadrid	13:00-14:00 (2 episodios)	11:25-12:10 (2 episodios)	11:30-12:15 (2 episodios)
E.T.B. – Euskal Telebista	13:30-14:00 (1 episodio) 20:00-20:20 (1 episodio)	11:15-11:40 (1 episodio)	
CTM – T.V. Castilla la Mancha	18:50-19:30 (2 episodios)	12:15-13:15 (2 episodios)	11:30-12:15 (2 episodios)
M7 (Telenova)	20:30-20:50 (1 episodio)	8:45 (1 episodio) 19:20 (1 episodio)	8:45 (1 episodio) 18:45 (1 episodio)
T.V. CANARIA (TVPC)		14:00 (1 episodio)	14:00 (1 episodio)
Cartoon Network	de lunes a jueves 15:30 (1 episodio)		
C.SUR – Canal 2	21:[illegible]-21:30 (1 episodio)		

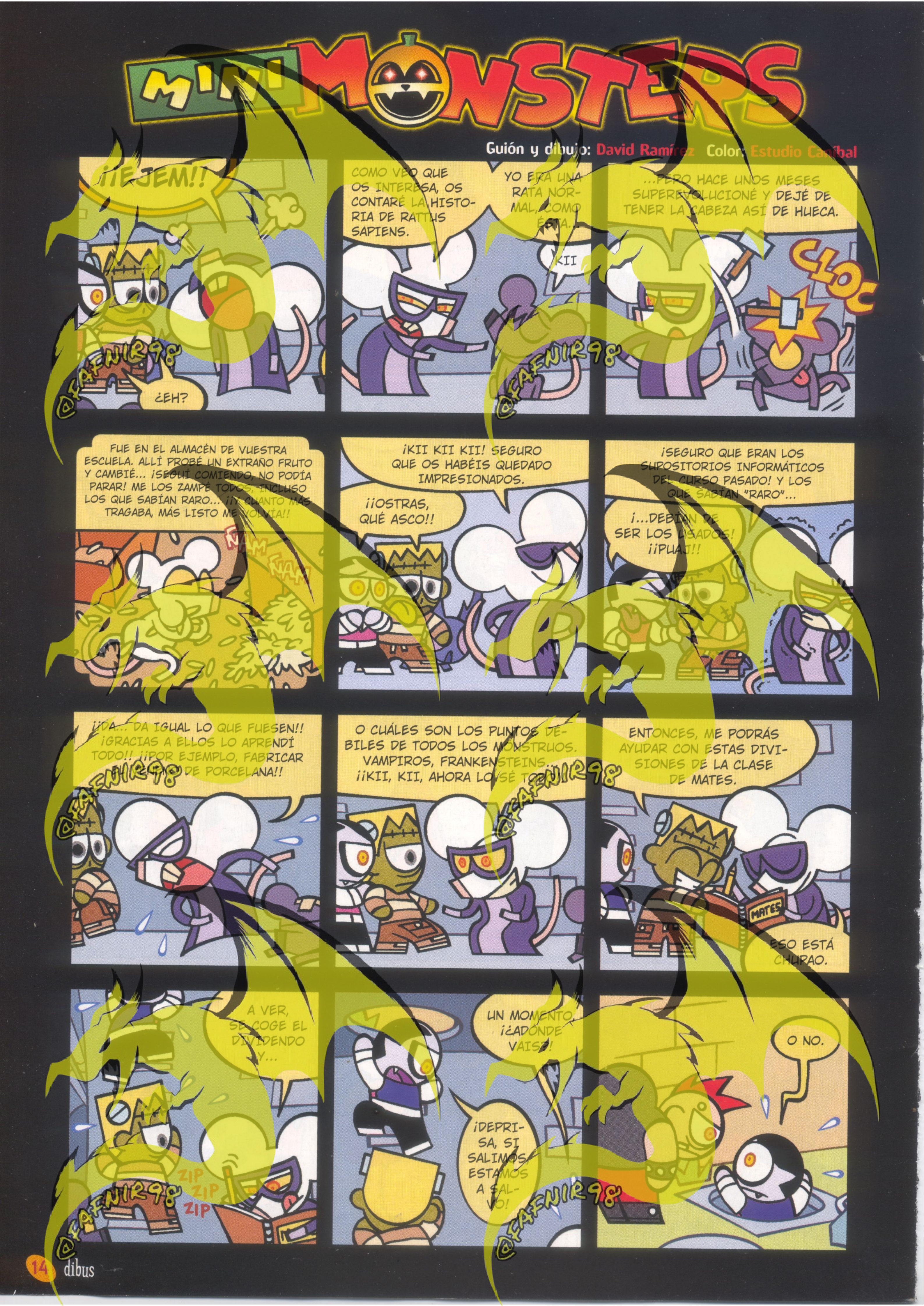


Dibuja al personaje invitado en...
COSMO
¡HA LLEGADO LA HORA DE ATERRIZAR EN LA GASOLINERA ESPACIAL! DESEMBARCA DE TU NAVE Y DISFRUTA DE UNA PARADA EN TU LARGA TRAVESÍA, DIBUARTISTA. TIENES LA OPORTUNIDAD DE CREAR UN PERSONAJE QUE APARECERÁ EN EL CÓMIC DE COSMO. INVENTA UN AMIGO ROBOT PARA EL INCANSABLE PERSONAJE DE DANIEL TORRES. ¡DEPRISA! ¡CORRE A LA MESA DE DIBUJO E INVENTA EL PERSONAJE MÁS CURIOSO Y DIVERTIDO DE LA GASOLINERA ESPACIAL!
ENVÍANOS TU PERSONAJE Y PODRÁS GANAR...
¡UN FANTÁSTICO LOTE DE CÓMICS!
¡ojo!
• El personaje debe ser una creación original, es decir, inventada por ti.
• Tienes que escribir una historia para él y también definirnos su personalidad (en medio folio aproximadamente).
• La historia debe tener relación con el cómic Cosmo.
Envíanos tu personaje y su ficha técnica junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuja al personaje invitado en... Cosmo
Revista ¡Dibus! - C/ Fluvià, 89 - 08019 Barcelona
Nombre ....
Apellidos ....
Edad .... E-mail ....
Teléfono .... Calle ....
Número .... Piso .... Puerta ....
Población ....
Código Postal ....
Provincia ....
@FAFNIR98


COSMO
Daniel Torres
$
STOP
?
STOP
?
$
$
$
DANIEL TORRES
@FAFNIR98

MINI MONSTERS

Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal




¡TENGO PRISA! ¡MEJOR JUEGA CON FRANK!
¡EH!
¡¡EH!!
¡DEMASIADO TARDE PARA QUE AVISÉIS A NADIE, MALDITOS MINI-MONSTERS! ¡PERO ME DESHARÉ DE VOSOTROS PARA QUE DEJÉIS DE...!
¡... JOROBAR-ME!
BONG
A QUASIM NO GUSTA QUE TÚ HABLAR DE SU JOROBA, RATA.
¿"RATA"? ¡YO...!
PLOF
HIJO, EL PROBLEMA DE LAS TUBERÍAS SE HA SOLUCIONADO SOLO.
GLU GLU
GLU GLU
¡YA HAY AGUA PARA EL QUE LA QUIERA! ¡HIPS!
ESOS SUPOSITORIOS FUNCIONABAN COMO LOS DISCOS INFORMÁTICOS, ¿RECORDÁIS? UN GOLPE Y ¡PL... DAS ... ELLOS.
MI PADRE LOS INVENTÓ ASÍ PARA QUE EVITÁSEMOS LAS PELEAS.
ASÍ QUE, CON ESE PEDAZO DE GUANTAZO... ¡SEGURO QUE RATTUS HA OLVIDADO TODO LO QUE APRENDIÓ!
VOLVERÁ A SER UNA RATA NORMAL, SIN PREOCUPACIONES DE NINGÚN TIPO...
¿KII?
KII...
¡Y TODO GRACIAS AL TONTO DE QUASIM! ¡A ÉL TAMPOCO LO HEMOS DE TEMER, AHORA QUE SOMOS TANTOS. GRITEMOS TODOS:
¡YA NO MÁS TAZAS DE LAVABO!
¡YA NO MÁS TAZAS DE LAVABO!
¿DÓNDE METER ÉSTOS?



Por Abraham Tramplán

EL LIBRO DE LA SELVA 2

Un oso, una pantera, un poblado de monos realmente desagradables... y un temible tigre que te persigue. ¿Preparado para vivir una verdadera aventura? Adéntrate en **El libro de la selva 2**.

EL RETORNO DE MOWGLI

Seguramente tus padres te han hablado alguna vez de **El libro de la selva**, una maravillosa (y clásica, que es del año 1967) película de los estudios Disney protagonizada por **Mowgli**, un niño que es abandonado en la selva y criado por **Bagheera**, una pantera negra un tanto gruñona, y **Baloo**, un oso pardo bonachón. Ahora tienes la posibilidad de averiguar qué ha sido de todos estos personajes (y no, **Mowgli** no se ha convertido en un **Tarzán** de tres al cuarto que va vociferando por entre árboles y colgado de las lianas). Al final de la primera entrega, el chico humano era adoptado por una familia de humanos... y así es como empieza esta película.

A **Mowgli** le gusta vivir en el poblado humano, junto con su nuevo hermanito **Ranjan** y su amiguita **Shanti** (la misma que lo encontró en medio de la selva), pero echa de menos sus correrías en los bosques junto a **Baloo**, buscando siempre "lo más vital, no más, lo que has de precisar, no más"... Por eso se escapa del poblado dispuesto a volver con sus amigos animales, pero con ello pone en peligro su vida, ya que el terrible tigre **Shere Khan** quiere vengarse de la humillación recibida por el niño humano... y está siguiéndole la pista.

ESTAR A LA ALTURA

Steve Trenbirth, el director de la película, tenía muy claro que sería difícil estar a la altura de la primera película (que, además, fue la última supervisada por el mismísimo **Walt Disney**). Pero, vista la gran calidad de las secuelas de los estudios **Disney** de un tiempo a esta parte (con **Los rescatadores en Cangurolandia**, **Fantasía 2000** y **Peter Pan en Regreso al País de Nunca Jamás**), aceptó el reto con muchas ganas... Además, es la primera de las secuelas que dirige (ya ha hecho **La dama y el vagabundo 2**, **El retorno de Jafar** y **El rey león 2**) que va a ser estrenada en cine.

Lo más importante para él era lograr la combinación perfecta de los elementos clásicos y los nuevos. Así, recuperaban viejos amigos de la peli original (los "animalitos" como **Baloo** y **Bagheera**), pero creaban nuevos personajes igual de entrañables (**Shanti** y **Ranjan**), dispuestos a hacer de ellos personajes indispensables en el panteón de Disney.

Pero una de las cosas más impresionantes es la actualización de la música clásica de la película. Además de los clásicos como ***Quiero ser como tú*** y ***Lo más vital***, se han compuesto nuevas canciones, también con influencias del jazz, que tararearemos todos al salir del cine... Y claro, como la tecnología ha avanzado tanto desde 1967, la animación será de lo más espectacular que hayamos visto en mucho tiempo. En uno de los números musicales de la película, ¡llegan a salir en escena hasta cien animales distintos! Seguramente no has visto nunca nada igual (ni siquiera en **El rey león**).



Los Salvajes Thornberrys
La Película

¿Te imaginas tener un don que te permitiese hablar con los animales? Seguro que tienen miles de experiencias que compartir con nosotros, así que no te puedes perder la primera película protagonizada por Eliza Thornberry, la niña que puede hablar con todo quisqui.

No hace falta que os contemos nada de esta familia, ya que seguro que seguís sus aventuras por televisión. Para aquellos un tanto despistadillos, sólo os recordamos que se trata de una familia formada por unos reporteros gráficos que se dedican a recorrer el mundo en busca de especies animales exóticas para grabar reportajes sobre ellos. Los acompañan sus dos hijas, **Debbie**, una adolescente un tanto rebelde más ocupada en mascar chicle que en hacer caso a sus padres, y **Eliza**, la verdadera protagonista de la película, una niña amante de los animales que, curiosamente, posee un extraño don: puede hablar de tú a tú con cualquier especie. Junto con ellos, viaja siempre **Donny**, un chiquillo salvaje al que intentan educar... pero que acaba metiéndoles en más de un problemilla.

Ahora por fin han dado el salto a la gran pantalla, y no podía ser de manera más espectacular. La historia empieza cuando los señores **Thornberry** se enteran de que, cuando tiene lugar un eclipse, hay una gran manada de elefantes africanos que le gusta observar la puesta del sol. Pero esta vez, si lo hacen, serán atrapados por cazadores furtivos. **Eliza** empieza a enfrentarse a los malvados cazadores pero, como sólo consigue meterse en problemas y arriesgar su vida, sus padres deciden enviarla a un internado en Londres, donde nada malo pueda pasarle. Pero **Eliza** sabe que los elefantes están en peligro, así que... ¿logrará escapar del internado y detener a los cazadores?

¿Te vienes de viaje?

Para hacer esta película no se ha maltratado ningún animal, ni se ha destrozado el ecosistema... Claro que no, ya que son dibujos animados, pero sí que los equipos de producción y de guión se han documentado mucho para que parezca que, de verdad de la buena, estamos viajando por África. Además, esta película no sólo sirve para entretenernos, sino que permite conocer muchas culturas diferentes y aprender lecciones muy valiosas: el respeto a los animales, el amor a la naturaleza y la necesidad de tener buenos amigos.

Canta, canta conmigo

Y como toda buena película de dibujos animados que se precie... **Los salvajes Thornberrys** tienen una banda sonora que tumba de espaldas. Y no sólo a nosotros, que la academia americana también se ha rendido a las gracias de esta película y ha nominado la canción principal, ***Father and Daughter***, para el Oscar a la Mejor Canción. Los deseamos lo mejor a la película y a su compositor **Paul Simon**.



X-MEN 2

LAS NUEVAS AVENTURAS DE LA PATRULLA-X

HAN PASADO UNOS AÑOS DESDE QUE PÍCARA LLEGARA A LA MANSIÓN XAVIER Y QUE LOS X-MEN LUCHARAN CONTRA LAS HORDAS DE MAGNETO... PERO LA VIDA NUNCA ES FÁCIL PARA LOS MUTANTES. ¿ESTÁIS PREPARADOS PARA VER EL SIGUIENTE PASO EN LA EVOLUCIÓN DE LA RAZA HUMANA?

Estreno: 30 de abril

Algo muy malo se está tejiendo en el mundo: los mutantes (una raza evolucionada de los humanos con poderes sobrehumanos) están en peligro, ya que el senador Kelly ha presentado el Acta de Registro Mutante, por la cual todos los seres evolucionados están obligados a registrarse y a ser controlados por el gobierno. Pero, detrás de todo esto, hay algo más... un malvado magnate llamado Stryker, que está relacionado con el misterioso pasado de Lobezno, quiere hacer que el mundo odie a los mutantes y acabar con esa raza.

El profesor Charles Xavier tendrá que volver a poner en marcha a los X-Men, un grupo de elite formado por los estudiantes más aventajados de su escuela de mutantes y frustrar los planes de Stryker... aunque quizá las cosas no sean tan sencillas y deba aliarse con Magneto, su némesis.

Rondador, un nuevo mutante. Aunque su aspecto sea aterrador, es de los buenos.

ALGUNAS CARAS CONOCIDAS...

EN LA SEGUNDA PARTE DE X-MEN SEGUIREMOS CONTANDO CON LOS PERSONAJES QUE APARECIERON EN LA PRIMERA. SÍ, SÍ, CON LOBEZNO Y PÍCARA TAMBIÉN.

LOBEZNO

Aunque se sabe muy poco del pasado de este mutante, que en realidad se llama **Logan**, lo que sí os podemos decir es que su superpoder consiste en regenerarse rápidamente, lo que le permite pelear siempre que quiera, ya que las heridas no le duran más de dos telediarios. Además, para ayudarlo en las luchas, le salen de los nudillos unas cuchillas muy afiladas de un material llamado adamantium... implantadas en una operación.

PROFESOR CHARLES XAVIER

No... no es el capitán **Jean-Luc Picard** de **STAR TREK**, que se ha equivocado de saga. Ya sabéis que el mismo actor hace los dos papeles, así que no os tiene que extrañar verle de nuevo interpretando al telépata más poderoso del mundo.

MAGNETO

El malo más intrigante de la primera entrega logra escapar de prisión y usa sus poderes magnéticos para firmar una curiosa e increíble alianza con **Xavier** y acabar con la "histeria antimutante" que se ha apoderado del mundo. Eso sí... no os fiéis nunca de él, que en cuanto pueda, os la dará con queso.

Y ALGUNOS MUTANTES NUEVOS...

DAMA MORTAL

Por el nombre, no puede ser más que una de las enemigas de esta película... La mutante interpretada por **Kelly Hu**, a la que conocemos por **EL REY ESCORPIÓN**, tiene unos dedos más afilados que las cuchillas de **Lobezno** y usará todo su entrenamiento de karate y *kick-boxing* para detener a **Logan**.

HOMBRE DE HIELO

Aunque lo vimos unos segundos en la primera entrega, este chico capaz de convertir todo lo que toca (hasta él mismo) en hielo adquirirá mayor protagonismo en esta película. Y como tiene la misma edad que **Pícara**, seguro que se harán buenos amigos...

Tendrás a tus mutantes preferidos en acción el 30 de abril, en tu cine más cercano.



ME LLAMO ENGLISH...

Johnny English

Desde los años sesenta hasta la actualidad, James Bond ha sido el agente secreto más famoso de la historia de Inglaterra. Ahora es el momento de que 007 se retire y deje paso a su sucesor: Johnny English.

Historia de un error

La vida es muy sencilla para **Johnny English**, un funcionario británico al que no le gusta que los problemas cotidianos vayan más lejos de dónde colgar el bombín o de si el té estará lo suficientemente caliente a las cinco de la tarde... Pero cuando un malévolo ladrón francés roba las joyas de la corona (un crimen con mucho mérito, dibucolega, ya que están muy bien custodiadas en la Torre de Londres), el más intrépido agente secreto de Inglaterra tiene que ocuparse de recuperarlas. Y, bueno, digamos que confunden al pobrecillo de **English** por un agente secreto y este agente improvisado tendrá que involucrarse en el caso, lo quiera o no.

JOHNNY ENGLISH, TAN ELEGANTE, TAN APUESTO, TAN INTELIGENTE... EN DEFINITIVA, UN PERFECTO INÚTIL.

Y como en toda peli de agentes secretos, espías y aventuras que se precie, **Johnny** se verá envuelto en una historia repleta de armas de última generación, coches superveloces con todos los trucos imaginables del mercado y, cómo no, mujeres bonitas: si no, mirad las fotos en las que aparece la agente doble **Lorna Campbell**, interpretada por la cantante **Natalie Imbruglia**, la chica que hará que el caso sea mucho más agradable para **Johnny English**.

Un agente muy británico

Aunque sea conocido sobre todo por su papel en la serie **Mr. Bean** (que seguro que os gusta, dibucinéfilos... y además seguís su nueva serie de dibus), **Rowan Atkinson**, el actor que hace el papel de **Johnny English**, ha participado en las películas más diversas: **Cuatro bodas y un funeral**, **Hot Shots 2**, **Scooby-Doo**... y su voz está en la versión original de **El rey león** de Disney (hace de **Zazu**, el chamán mono).

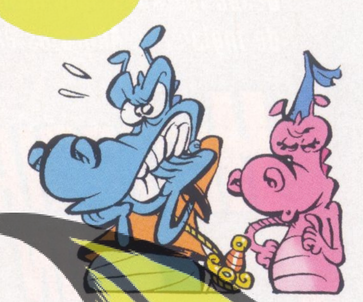
Y en lo referente a películas de espías, **Rowan** participó en **Nunca digas nunca jamás**, una de las pelis de **James Bond**, así que interpretar a **Johnny English** no le habrá resultado tan difícil.

SITUACIONES TAN DISPARATADAS TE ESPERAN EN ESTE DESTERNILLANTE FILM DE ESPÍAS MUY PECULIARES.

GRONALDO BOCANADA De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora



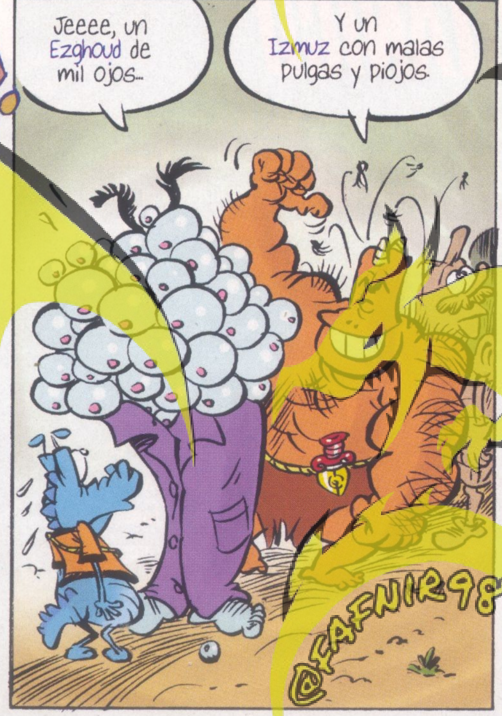














ATHOS Y ENRIQUECARLOS - 2003.



MUNDO ACTION MAN

Action Man llega a ¡Dibus! con más fuerza que nunca. El héroe más grande de todos los tiempos compartirá con los dibucolegas sus conocimientos de deportes y naturaleza. ¿Le acompañas?

LOS DEPORTES EMOCIONANTES

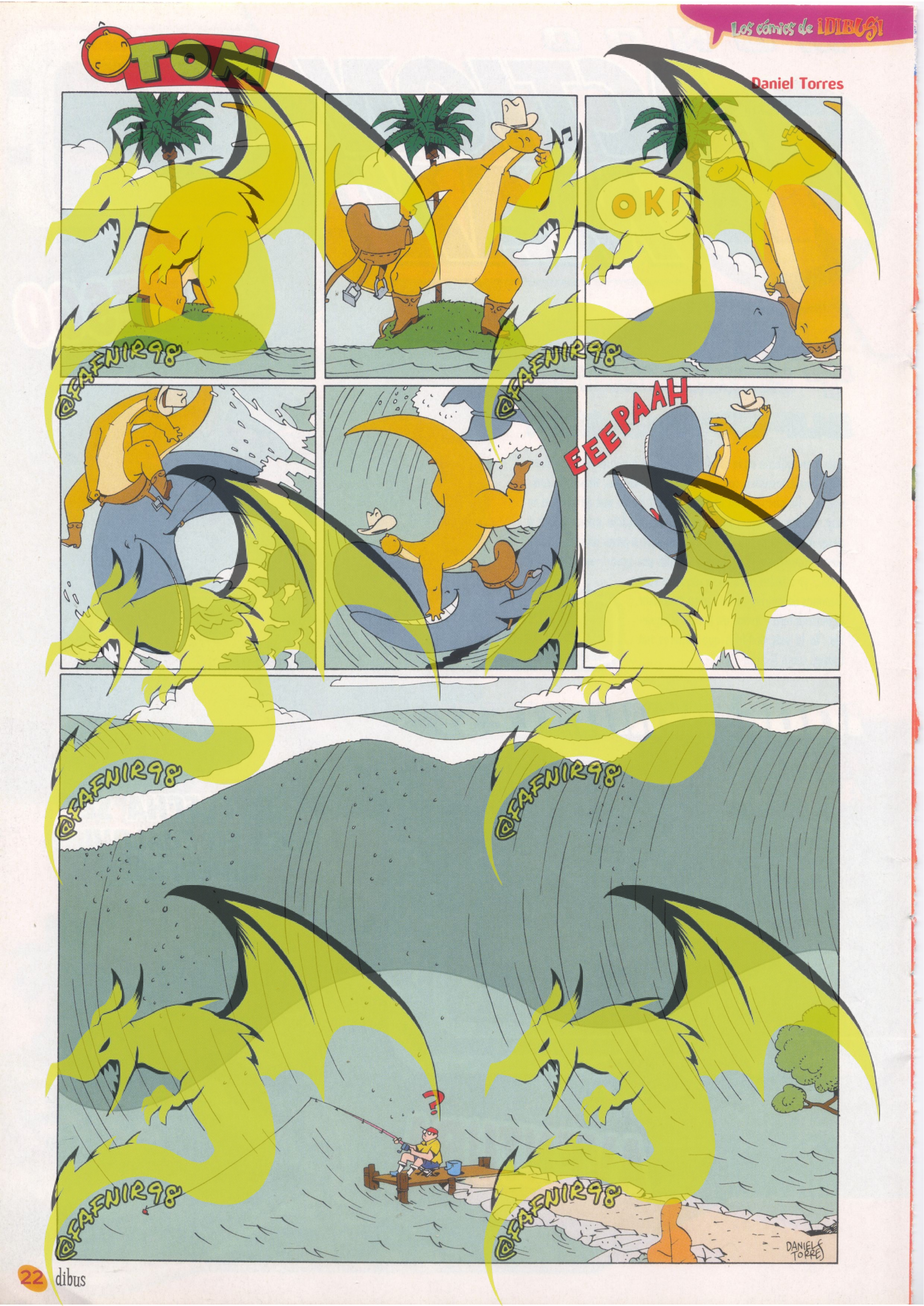
SUPERVIVENCIA

Entrar en solitario en la selva requiere una preparación minuciosa. Ropa, impermeables, comida y bebida, medicinas, tienda de campaña… No puede faltar nada en la mochila, ya que en la selva no hay tiendas ni supermercados... Y esa mochila puede llegar a pesar muchos kilos. Un fotógrafo que vaya a pasar una semana en plena naturaleza, llevará una mochila que pesará entre 20 y 30 kilos... ¡y a todas horas! Eso requiere varias semanas de entrenamiento para fortalecer la musculatura y evitar así tirones y agujetas. Ya lo veis, tendréis que poneros tan fuertes como **Action Man**.

¡QUÉ ANIMALES!

TODO TIPO DE ANIMALES PELIGROSOS

Los selvas tropicales están poco exploradas por el hombre, y por tanto, allí se encuentra la naturaleza más salvaje, donde todavía es posible encontrar especies animales desconocidas por los científicos e investigadores. Para que os hagáis una idea, en un solo árbol de la selva amazónica se pueden encontrar 43 especies distintas de hormigas... ¡Tantas como las que hay en toda Inglaterra! Y además hay serpientes de varios metros de longitud, todo tipo de animales venenosos y feroces depredadores...


TOM
Daniel Torres
OK!
EEEPAAH
?
DANIEL TORRES
@FAFNIR98


Dibu Concurso
METROID FUSION
La aventurera Samus Aran recibe una llamada de auxilio desde la estación espacial Biometrox, que ha sido atacada por unas peligrosas formas de vida no identificadas... ¿Averiguará Samus la procedencia de las criaturas? ¿Logrará salir sana y salva de la estación?
SORTEAMOS...
Videojuegos Metroid Fusion para GBA + mochilas + camisetas de Game Cube.
DANGER
METROID FUSION
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
SI QUIERES GANAR UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PACKS...
DISEÑA UN NUEVO Y PODEROSO TRAJE ESPACIAL PARA SAMUS.
Nintendo GAMING 24:7.
Metroid Fusion. © 2002 Nintendo TM & ® are trademarks of Nintendo.
Envíanos tu respuesta junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO METROID FUSION
Revista ¡Dibus!
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de abril!
DIBUCONCURSO METROID FUSION
Diseña un nuevo y poderoso traje espacial para Samus.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98



Dragon Hill

LA COLINA DEL DRAGÓN: PREMIO GOYA AL MEJOR LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN

Por JuanJo Sarto

En la última edición de los Premios Goya, DRAGON HILL se ha llevado el Premio al Mejor Largometraje de Animación. La película está producida por Milímetros Feature Animation y dirigida por Ángel Izquierdo, con el guión y argumento de Antonio Zurera. ¡Pero... ¿quiénes son ellos?

ÁNGEL IZQUIERDO Y ANTONIO ZURERA

Son dos enamorados de los dibujos animados que en el año 1982 fundaron la productora **Milímetros** (que es como la conocemos todos) para trabajar en lo que les gustaba: los dibujos animados. Y desde entonces se han consagrado en cuerpo y alma a su trabajo.

¿QUÉ HA HECHO MILÍMETROS?

Producir dibujos animados es tremendamente caro y, por ello, antes de embarcarse en producir sus propias películas, **Milímetros** ha trabajado para otras productoras realizando todo tipo de tareas relacionadas con la animación: dibujos, intercalados, diseños de personajes, escenarios, preproducción, posproducción...

Durante 20 años han intervenido en series y películas de animación tan conocidas como **La Pantera Rosa**, **Momo**, **Todos los perros van al cielo**, **Madeline**, **The wacky world of Tex Avery**, **Sonic Underground**, **Doug**, **Astérix en América** o **Super Sumos**. Han colaborado con productoras tan conocidas como Metro Goldwyn Mayer, Disney, Cartoon Network, Jumbo Pictures, Stretch Films o TFC Trickompany.

ALGUNOS DATOS SOBRE DRAGON HILL

- Ya hemos dicho que hacer dibujos animados es muy costoso. Para la realización de esta película se han empleado dos años... y algo más en trabajos previos. Se ha contado con la colaboración de más de 200 dibujantes y todo ello ha supuesto un coste de 30 millones de euros.
- La película ha sido candidata a dos Premios Goya: Mejor Película de Animación y Mejor Canción (compuesta por **Emilio Alquezar**) y ha ganado finalmente en la primera categoría.
- **Dragon Hill** se ha presentado con éxito en los festivales de animación de Tenerife, Madrid y Noruega, y ya se han comprado los derechos para su explotación en Bélgica, Holanda, Luxemburgo, Alemania, Polonia, Italia, Reino Unido, México... ¡Increíble!

EL ARGUMENTO

Hace muchos, muchos años, los dragones que poblaban la tierra se encerraron en La Colina del Dragón, una colina mágica protegida por cuatro puertas que representaban los cuatro elementos (agua, tierra, fuego y aire) para protegerse de los humanos. **Ethelbert**, un viejo dragón que posee la llave y los secretos para entrar y salir de ella, se convierte en el objetivo del malvado hechicero **Septimus**, que quiere abrir la puerta… Para ello necesita la colaboración de un chico joven y con buenos sentimientos. Ése es **Kevin**. El resto es... ¡una trepidante aventura llena de riesgo, fantasía y emoción! ¡No os la perdáis!

RESULTADOS PREMIOS Dibu y FU-MANCHA

¡Menuda avalancha de cartas, dibucolegas! Dibu, Pin, Plu y compañía han sudado la gota gorda para leerlas todas y seleccionar las ganadoras... Pero como siempre, han elegido a los tres flamantes ganadores que se llevarán... ¡un increíble pack de Game Cube de Nintendo con el juego Super Mario Sunshine cada uno!

GANADORES

1. MÉLANI RABELO BECKER, 13 AÑOS, MONACHIL (GRANADA)
2. ANA VALBUENA PEYDRÓ, 12 AÑOS, ZARAGOZA
3. IÑIGO MONTÓN ESPINOSA, 10 AÑOS, ABANTO Y ZIERNAGA (VIZCAYA)



Entre todas las categorías que se podían escoger, destacaremos las de personajes, series y películas.

¡Allá vamos!

PREMIO DIBU

PERSONAJE	Harry Potter Mario
SERIE	Digimon
PELI ANIMACIÓN	Ice Age
IMAGEN REAL	Harry Potter y la cámara secreta El Señor de los anillos: Las Dos Torres

PREMIO FU-MANCHA

Draco Malfoy Fu-Mancha
Las Tres mellizas
Momo
O.T.



Especial Harry Potter Manía

por Bram Tramplan

¿Estás cansado de esperar a que aparezca la quinta novela de Harry Potter? ¿Te desesperas al saber que la tercera película se va a retrasar unos meses? ¿Ya has visto el DVD de Harry Potter y la piedra filosofal veintitrés veces y te la sabes al dedillo?

Tranquilo, dibucolega, porque te anunciamos la última novedad del universo **Harry Potter**, ya que el 11 de abril salen a la venta el DVD y VHS de **Harry Potter y la cámara secreta**... una aventura que no puedes dejar escapar.

De nuevo en Hogwarts

Aunque todos la hayamos visto en el cine ya un par de veces, os recordamos algunos detalles de **Harry Potter y la cámara secreta**. Es la película en la que aparece el sauce boxeador y el coche volador que conducen **Harry** y **Ron**, y en la que conocen al profesor más ridículo de la escuela Hogwarts, **Gilderoy Lockhart**, interpretado por **Kenneth Brannagh** (quien, recientemente, ha recibido un premio por el papel). ¿Ya se te ha refrescado la memoria? Pues te parecerá que, por arte de magia, es una película completamente nueva, ya que el DVD contiene tal cantidad de material inédito que contentará al fan más exigente.

Unos extras encantados

Y para empezar, nada más y nada menos que diecinueve escenas nuevas. Así, podrás ver a **Dobby**, el pobrecito elfo doméstico, haciendo de las suyas, más escenas de **Ron** y **Harry** en el coche volador (y es que son tremendos, siempre incumpliendo las normas que les impone la señora **Weasley**, la madre de **Ron**) y un encuentro terrorífico con la familia **Malfoy**, los eternos enemigos de los **Potter**, en el callejón Diagon.

Y por si esto te parece poco, los productores del DVD te ofrecen un *tour* guiado por los lugares más emblemáticos del mundo mágico de **Harry Potter**: el despacho de **Dumbledore**, el callejón Diagon, la cámara secreta... para que sepas de verdad lo que es vivir y estudiar en la academia Hogwarts. Y para tener testimonios de primera mano de cómo es la vida de un mago, los mismísimos **Harry**, **Ron** y **Hermione** (o lo que es lo mismo, los actores que les dan vida: **Daniel Radcliffe**, **Rupert Grint** y **Emma Watson**) nos cuentan cómo fue el rodaje y los secretos que se esconden en la cámara... y detrás de ella.

Y si eres de los afortunados que tiene un ordenador con DVD-ROM, aún podrás vivir muchas aventuras más, ya que **Harry** nos presenta una aventura interactiva, una cronología de la historia de Hogwarts (desde que **Gryffindor**, **Slytherin**, **Hufflepuff** y **Ravenclaw** la fundaron hasta los tiempos de los **Potter**) y un mogollón de postales que podrás imprimir y compartir con los amigos.

Dobby, un elfo doméstico la mar de mono... ¡No os fiéis de él, es muy travieso!



ENTREVISTA A...

MARY GRANDPRÉ

¿Sabes quién es Mary Grandpré? Pues nada menos que la ilustradora oficial de los libros de Harry Potter editados por Scholastic y, por tanto, una de las responsables del aspecto de nuestro aprendiz de mago favorito. Pablo Reyna, webmaster de www.expresohogwarts.com ha realizado la siguiente entrevista para que todos sepamos qué se siente al dibujar a Harry.

Pablo Reyna: Hola, **Mary**... Eres la ilustradora oficial de nuestro personaje favorito. ¿Te gusta **Harry Potter**? ¿Cuál es tu novela preferida de las cuatro que se han publicado? ¿Y el personaje que más te gusta?

Mary Grandpré: Sí, me gusta mucho **Harry Potter**, y debo decir que mi novela favorita es la primera, ya que es donde conocemos al personaje; sin embargo, mi cubierta preferida es la del cuarto libro, porque en ella hice un primer plano de **Harry Potter**. Así, los fans por fin pudieron ver a **Harry** de cerca. Mi personaje favorito es **Hagrid** que, aunque parezca hosco, en realidad es tan adorable y encantador como mi perro **Choppers**.

Pablo: ¿Tienes que leer la quinta novela antes de hacer la ilustración? ¿Cuándo lo harás?

Mary: Sí, leeré **HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX** antes de ponerme a dibujar la portada, pero no te puedo decir cuándo.

Pablo: ¿No puedes darnos ni una pequeña pista de cómo será?

Mary: ¡Qué va! Mi boca tiene que estar sellada... De hecho, me parece que ni tan sólo puedo decir que voy a ilustrar la quinta parte.

Pablo: ¿Puedes dar algunos consejos a los lectores que quieran ser ilustradores como tú en el futuro?

Mary: Lo más importante para ser dibujante es hacer lo que te dicta el corazón. Te tiene que gustar mucho tu trabajo para poder crear un estilo propio... y esto es por lo que más luchamos los dibujantes: el estilo propio.

Pablo: ¿Cómo escoges la imagen para la cubierta?

Mary: No la escojo yo sola... **David Saylors**, el director de arte de la editorial, me ayuda a diseñar las cubiertas y, al final, yo hago bocetos con las ideas que han ido surgiendo. El editor y **J.K. Rowling** tienen la última palabra sobre cómo debe quedar la cubierta.

Pablo: ¿Has conocido a **J.K.**?

Mary: Sí, a ella y a su hija **Jessica**. Las dos son muy simpáticas, y les gusta mucho mi trabajo. Fue un encuentro muy bonito...

Hasta aquí esta conversación, dibucolegas. Ya sabéis, seguid con detalle los consejos de Mary Grandpré... y los que os damos en la revista para convertiros, como ella, en dibujantes de verdad.

Estas fantásticas ilustraciones sólo pueden verse en la edición americana de la editorial Scholastic.



por Abraham Tramplán

DAREDEVIL

Un superhéroe salta por los rascacielos de Nueva York. Su misión: defender el bien y la justicia, y capturar a todos los delincuentes antes de que salga el sol. Ya llega... no, no estamos hablando de la secuela de SPIDER-MAN, sino de la nueva película protagonizada por Daredevil, el Hombre sin Miedo.

UN HOMBRE SIN MIEDO

Matt Murdock es un chico normal, con los problemas de cualquier niño de doce años, cuando un día ve que un terrible accidente está a punto de suceder: un camión va a atropellar a un anciano. Ni corto ni perezoso, **Matt** salta a la carretera para apartar al ancianito pero, desafortunadamente, una barra radiactiva que trasnsportaba el camión le deja ciego para siempre.

Pero el joven **Matt** no se deja abatir por las adversidades. Estudia para convertirse en un abogado y monta un bufete con su mejor amigo, el gordito **Foggy Nelson**, y la chica de sus sueños, **Karen Page**. Pero, además de ser un leguleyo con mucho éxito, esconde un secreto que no comparte con nadie.

Matt Murdock se convierte por las noches en **Daredevil**, un luchador por la paz y la justicia que quiere vengarse de la muerte de su padre en manos de la mafia. Enfundado en su traje de cuero granate, no hay ni un delincuente de Nueva York que pueda escapar a él... Y es que **Daredevil** es uno de los superhéroes que mejor puede representar a la justicia, ya que, como ella, es ciego.

UN SUPERHÉROE CON POCOS PODERES

>> *Daredevil, o «abejorroman»: con un traje así no pasa desapercibido para nadie.*

A veces no hace falta tener muchos poderes para defender el bien, y **Daredevil** está aquí para demostrarlo. La barra radiactiva que le cegó le dio también un sentido de radar superdesarrollado (un poco como el de los murciélagos) que le permite captar las cosas que suceden a su alrededor: cambios en el ritmo de los latidos del corazón, muy útil para saber si alguien miente, o el número de personas que se acercan a él, un dato siempre importante en las peleas. También le dio y unas manos tan sensibles que es capaz de leer un periódico con sólo tocarlo... ¡ya que nota la tinta!

Daredevil es todo un as de la lucha. Además de saber algunos trucos de boxeo, ha aprendido toda clase de artes marciales y tiene la agilidad de un acróbata de circo. Para él, pasear por Nueva York se convierte en todo un deporte de riesgo, ya que no hace como el resto de personas, sino que viaja a saltitos por las terrazas.

CURIOSIDADES DE DAREDEVIL

- **Daredevil** fue creado en 1964 por **Stan Lee** (el mismo que inventó a **Spiderman**) y **Bill Everett**, para la editorial Marvel Comics.
- En sus primeras aventuras, **Daredevil** llevaba un traje amarillo y escarlata y a partir del nº7 de su colección, cambió por el traje que todavía lleva hoy (y que esperamos que lave frecuentemente).
- **Stan Lee** encarna en el film al anciano al que salva **Matt Murdock** de ser atropellado por el camión.
- Se ha llegado a decir que la barra radiactiva que dejó ciego a **Matt** es la misma que dio vida a las **Tortugas Ninja**.
- **Kevin Smith**, guionista de cómics de superhéroes como **DAREDEVIL** y **GREEN ARROW**, director de cine y amigo de **Ben Affleck**, aparece también en la película.



Una cara conocida

Seguro que todos os habéis quedado mirando a **Matt Murdock** pensando que habíais visto antes esa cara en algún lugar. Y en efecto, el actor que se esconde bajo el traje ajustado no es un novato en esto de ponerse ante las cámaras. **Ben Affleck** hace más de diez años que está en el mundillo y ha participado en películas tan chulas como **Armageddon**, **Shakespeare in Love** y **Pearl Harbor**... y ha ganado un Oscar por su labor como guionista en **El indomable Will Hunting**. **Ben** está muy contento de hacer esta película, ya que siempre ha sido un gran aficionado a los cómics de superhéroes, y formar parte de la leyenda de **Daredevil** es para él como un sueño hecho realidad.

Los malos de turno

Ya que no se puede ser un superhéroe competente sin tener una galería de villanos como es debido, aquí os presentamos los elementos con los que Daredevil tiene que enfrentarse en la película.

Elektra

Elektra Natchios se enamora de **Matt Murdock** durante un encontronazo que tienen en la Cocina del Infierno. Aunque su padre haya muerto por culpa de **Kingpin**, ella cree que el responsable es **Daredevil**, por lo que se ha entrenado hasta dominar a la perfección las técnicas ninja y poder vencer así a su antiguo novio.

Kingpin

Wilson Fisk, más conocido como **Kingpin**, es el jefe de la mafia de la Cocina del Infierno, barrio de Nueva York donde patrulla el Hombre sin Miedo. Todo el mundo le teme, puesto que es un hombre que ha llegado donde está usando su gran fuerza física y una crueldad sin límites. Ahora no deja que nada escape de su control... y no tolera que nadie cometa un error.

Bullseye

Los shuriken de este malvado personaje constituyen los verdaderos peligros en la película, y **Daredevil** deberá andarse con mucho ojo para poder esquivarlos, ya que **Bullseye** quiere eliminarlo como sea.


LA DIMENSIÓN DE
QUIQUE
Álex López
BIENVENIDOS A UNA NUEVA REUNIÓN SECRETA DEL "COMANDO ALCACHOFA".
HOY TRATAREMOS UN ASUNTO DE MÁXIMA IMPORTANCIA.
LA IDENTIDAD SECRETA DE NUESTRO AMIGO INTERDIMENSIONAL, EL SUJETO LLAMADO GROMPF, HA SIDO DESCUBIERTA...
Grompf
NUESTRA MISIÓN CONSISTIRÁ EN QUE TODO ESTE ASUNTO PERMANEZCA EN EL MÁS ABSOLUTO SECRETO.
AY, CARIÑO, TE HE ASUSTADO, LO SIENTO. DAME UN BESITO, ANDA, MU... MU...
NO QUEREMOS QUE SE ORIGINE UNA ALARMA GENERAL Y SE CREE UNA SITUACIÓN DE PÁNICO.
POR ESO DEBEMOS AVERIGUAR CUÁL ES LA FUENTE DE INFORMACIÓN DE NUESTRO ENEMIGO...
Vicky
...POR QUÉ CONOCE TAN BIEN A NUESTRO SUJETO Y CUÁLES SON SUS PLANES PARA CON GROMPF.
¡¿QUÉ?!
¡¿QUÉ CLASE DE PLANES?!
!!!
A VER, QUE YO ME ENTERE... QUÉ CLASE DE PLANES TIENES TÚ CON ESA ROBA-NOVIOS...
¿EH? POR QUÉ TE CONOCE TAN BIEN, ¿EH? RESPONDE...
PERFECTO, VEO QUE YA TENEMOS UNA VOLUNTARIA PARA ESPIAR A VICKY.
JOPE, VAYA GENIO QUE TIENE.



Dibu Concurso
NICKELODEON
The Wild Thornberrys Movie
Los salvajes Thornberrys oyen la llamada de la naturaleza y no tardan en cargar la furgoneta para lanzarse a la aventura. La familia de exploradores más famosa de la pequeña pantalla llega a la portátil de Nintendo en un juego trepidante...
SORTEAMOS...
VIDEOJUEGOS PARA GBA
Relojes EXCLUSIVOS de los Thornberrys
GAME BOY ADVANCE
THQ
www.thq.co.uk
PROEIN
www.proein.com
SI QUIERES GANAR UNO,
DALE IDEAS A ELIZA PARA PROTEGER A SUS AMIGOS, LOS ANIMALES AFRICANOS, DE LOS CAZADORES FURTIVOS
© 2003THQ Inc. © 2003 Paramount Pictures y Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Nickelodeon, The wild Thornberrys, y todos los títulos, logos y personajes son marcas comerciales de Viacom international Inc.Creado por Arlene Klasky y Gabor Csupo.
Envíanos tu respuesta junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO THORNBERRYS
Revista ¡DIBUS!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de abril!
DIBUCONCURSO THORNBERRYS
Dale ideas a Eliza para proteger a sus amigos.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98



AQUAPOLIS, LAS CARD-E ATACAN DE NUEVO

Te presentamos una nueva ampliación del JCI de POKÉMON, AQUAPOLIS, la segunda ampliación con Card-e, las cartas que llevan bandas magnéticas y minijuegos.

Con AQUAPOLIS los **Pokémon** se pegan un chapuzón antes de hora (y es que con este tiempecito, cualquiera se va a la piscina o a la playa…). Ésta es la última ampliación protagonizada exclusivamente por los **POKÉMON** de **Oro**, **Plata** y **Cristal**, que se despiden con novedades que vale la pena mencionar. Vamos allá.

La más destacable es la aparición de nuevas máquinas técnicas y tipos de energía. Tus POKÉMON preferidos dispondrán de nuevas estrategias con máquinas técnicas como los cubos, que contienen ataques inesperados que sorprenderán a tu rival. Hay tantos tipos de cubos como energías, y las nuevas son una auténtica maravilla: refuerzo ("boost"), cristal ("crystal") y deformación ("warp"). Son casi como cartas de entrenador, ya que cada una proporciona una ventaja diferente (como curar a un **Pokémon** herido y sustituirlo por el que tengas en combate).

Como en las anteriores ampliaciones, también se han diseñado para ésta nuevas cartas de entrenador, como el vendedor ambulante ("traveling salesman") y frutos especiales como la baya de la memoria ("memory berry").

La ampliación consta de 186 cartas en total. ¡Es la ampliación más extensa que se ha editado hasta la fecha! Con ella podrás crear un mazo todavía más potente, si cabe, y aprovechar al máximo las novedades introducidas en la primera ampliación de Card-e: las máquinas técnicas ("techical machine"), las herramientas de Pokémon ("Pokémon tools") y las de apoyo ("supporter").

Como es habitual, la ampliación viene acompañada de dos mazos preconstruidos: **Abismo** (Abbyss) y **Jardín de rocas** (Rock garden). Olvidábamos algo importante: en todos los displays de sobres encontrarás una carta gigante. ¡Hay 12 en total! ¡El combate **Pokémon** va a comenzar! ¿Serás tú el mejor entrenador?

LOS MINIJUEGOS

¿Sabíais que no todas las Card-e tienen banda magnética? ¿Y que hacen falta combinaciones especiales de cartas para conseguir los minijuegos? Los afortunados que posean el accesorio Card-e-Reader dispondrán de nada menos que… ¡7 minijuegos! Son los siguientes:

1- Co[illegible] necesitas las cartas 11, 16, 18, 61, 74a [illegible] y 95a)
2- ¡Empieza la recolecta! (cartas 48, 67, 76, 99 y 112)
3- A saltar, Doduo (cartas 46 y 73)
4- El poderoso Tyranitar (cartas 40, [illegible])
5- Sacos de lucha (cartas 54, 6[illegible], 82 y 100)
6- El Voltorb rodante (cartas [illegible], 91, 115)
7- Burla y pilla (cartas 36, [illegible], 68, 101 y 106)





POKÉMON ADVANCE TAMBIÉN EN LAS CARTAS

La llegada de los 100 nuevos **Pokémon** de Advance ha propiciado la salida de nuevas colecciones del JCI de **POKÉMON** que ya incorporan las nuevas adquisiciones. En el País del Sol Naciente, nombres como **Kinogasa**, **Camome**, **Kibania**, **Sanaito** o **Eneko** ya son de lo más habitual. Por lo que hemos podido ver, en estas colecciones se introduce un nuevo concepto para algunos **Pokémon** de expansiones anteriores como **Mewtwo** o **Electabuzz**, las letras EX. ¿Qué significarán? ¡Más información en próximos números!



POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 159 Concurso de Pokémon bicho

Pokémon protagonistas: #152 Chikorita, #123 Scyther

Ash, **Misty** y **Brock** siguen su camino hasta llegar al Parque Nacional, donde se celebra un concurso de captura de **Pokémon** bicho. Allí también está **Cassey**, una vieja conocida, con su **Chikorita**. Empieza la competición, y **Misty** se da cuenta de que **Cassey** es demasiado buena y de que **Ash** no podrá vencer de ninguna manera, ya que ha conseguido cazar un **Weedle** antes que él. Pero aún no hay nada decidido, y sólo quien logre cazar un **Scyther** será el campeón...

#152

#123

CAPÍTULO 160 Selección de equipos

Pokémon protagonista: #185 Sudowoodo

Los tres viajeros llegan a un río imposible de cruzar, pues el puente ha sido derruido por las recientes tormentas. Un hombre en una barca les ofrece un pasaje si, a cambio, capturan un **Sudowoodo**. Cuando lo encuentran, escondido entre los árboles, **Ash** casi consigue vencerlo con **Totodile**, pero el **Sudowoodo** cae en un agujero y el **Team Rocket** lo secuestra. Ahora, la lucha tendrá que ser entre **Ash** y sus eternos enemigos, para poder recuperar el pasaje y cruzar el río.

#185

CAPÍTULO 161 Locos por los fósiles

Pokémon protagonistas: #138 Omanyte, #139 Omastar

Ash y sus dos amigos llegan a las Ruinas Alfa y allí encuentran a **Foster**, un antiguo compañero del profesor **Oak**, que está investigando los fósiles de dos **Pokémon** de agua extintos. ¡Cuál es su sorpresa al descubrir que aún quedan especímenes vivos! Foster les enseña las muestras de **Omanyte** y **Omastar** que ha encontrado a los entrenadores **Pokémon**, pero, como siempre, el **Team Rocket** aparece en escena para entrometerse en la evolución natural de los **Pokémon**.

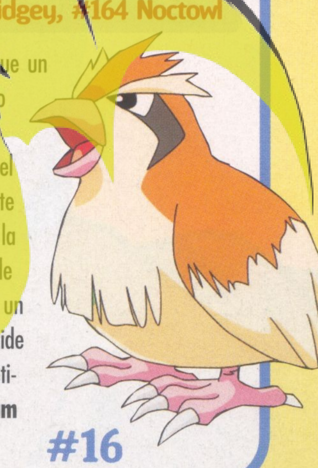
#138

#139

CAPÍTULO 162 Mensajeros

Pokémon protagonistas: #16 Pidgey, #164 Noctowl

Mientras pasean, **Ash** y sus amigos ven que un **Fearow** ataca un **Pidgey**. **Brock** cura como puede al **Pokémon** herido y los tres chicos corren a la ciudad más cercana en busca del entrenador... pero descubren que forma parte de una empresa de **Pidgey** mensajeros. Por la noche, en la empresa reciben un mensaje de la enfermera **Joy** informando de que un **Pidgey** todavía no ha llegado, y **Ash** decide averiguar con su **Noctowl** dónde se ha metido ese mensajero... y descubre que el **Team Rocket** está intentando robarlo…



#16



HANNA-BARBERA

DE TOM Y JERRY A JOHNNY BRAVO

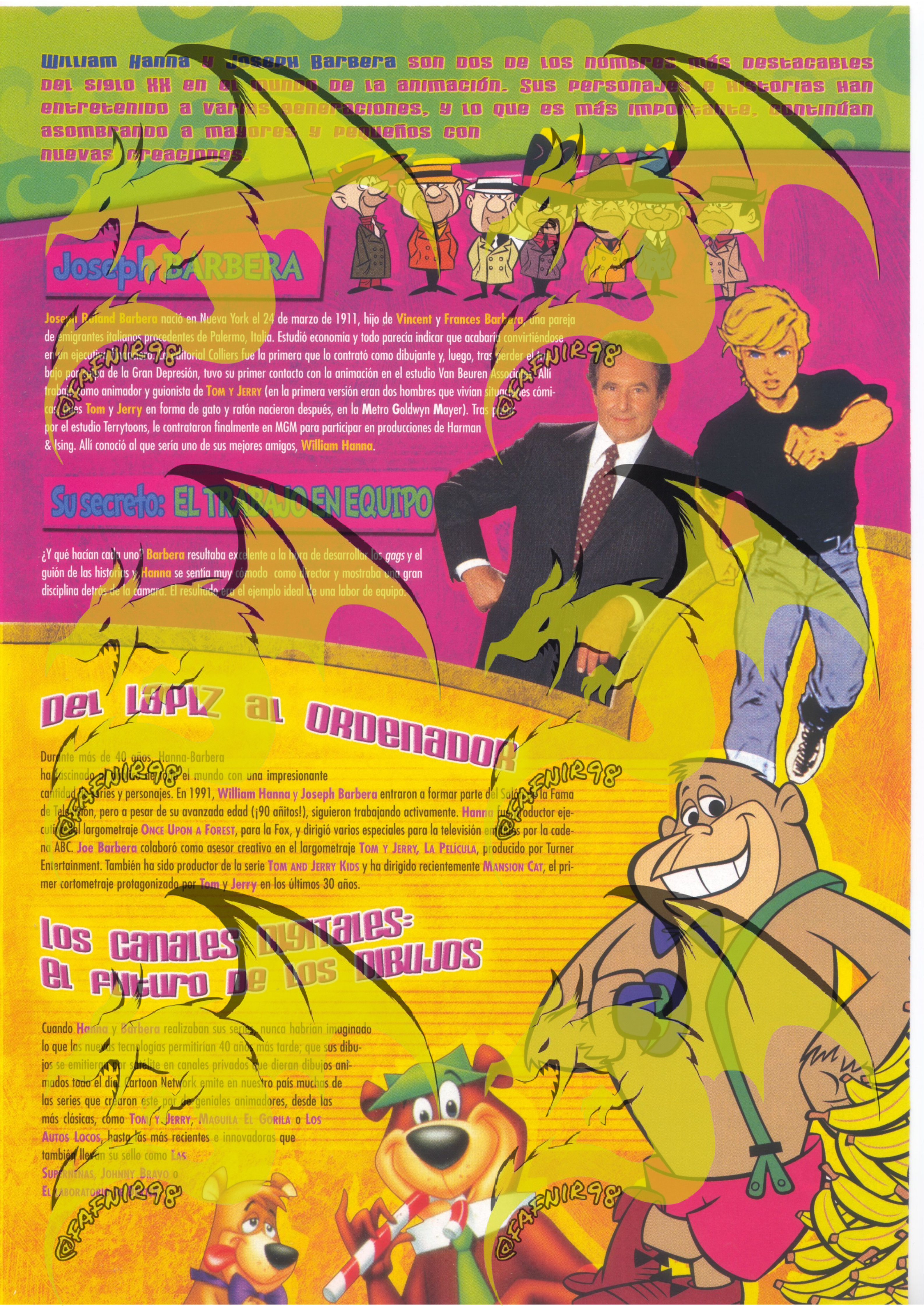
William HANNA

William Hanna nació el 14 de julio de 1910 en Melrose, Nuevo México, y falleció en su casa de Corona del Mar (California) el 22 de marzo de 2001. Estudió periodismo y también ingeniería durante algún tiempo, pero la falta de recursos económicos le obligó a abandonar las clases. Entonces empezó a realizar sus propios dibujos. En 1931 se incorporó a la empresa que habían creado **Hugh Harman** y **Rudolf Ising** y, en 1937 se había convertido en uno de los trabajadores fijos de la compañía. Como él mismo recordaba, durante aquella época, entre sus principales ocupaciones se contaban "llevar el café, barrer y fregar el suelo de la oficina y bombardear a los jefes con un montón de ideas". Así, poco a poco fue ascendiendo hasta convertirse en director y encargado de las historias y guiones de varias series. En 1938 dirigió su segundo cortometraje, BLUE MONDAY, de la serie CAPTAIN AND THE KIDS, pero la producción se canceló ante la falta de interés del público.

YABBA-DABBA-DOO

Hanna y **Barbera** trabajaron en MGM durante más de 20 años, en los que desarrollaron más de 200 cortos de TOM y JERRY. Además, consiguieron nada menos que... ¡7 Oscar! En 1957 decidieronn crear su propia productora: Hanna-Barbera. El estudio revitalizó la animación de Hollywood de la época y ofreció oportunidades profesionales para dibujantes, guionistas y técnicos con un nivel sólo comparable a la revolución que organizó Disney a principios de los años 30 con la creación de Walt Disney Productions.

El primer trabajo del estudio para la televisión fue RUFF AND READY (1957), aunque su primer gran éxito comercial llegó con la serie HUCKLEBERRY HOUND (1959). De ella surgieron varios personajes con identidad propia, como el **Oso Yogui** y **Tiro Loco McGraw**. En 1960 estrenó su serie más importante hasta la fecha, LOS PICAPIEDRA, una apuesta muy arriesgada, ya que era la primera vez que una serie de dibujos animados se emitía en horario de máxima audiencia. Al cabo de poco tiempo, Columbia le encargó una serie de cortos protagonizados por el lobo **Loopy de Loop**, y más tarde se estrenaron dos películas: LAS AVENTURAS DEL OSO YOGUI (1964) y EL SUPERAGENTE PICAPIEDRA (1966). Pero la televisión seguía siendo el medio favorito de Hanna-Barbera durante los 60 y 70,
y siguió produciendo nuevas series y creando más personajes.



William Hanna y Joseph Barbera son dos de los nombres más destacables del siglo XX en el mundo de la animación. Sus personajes e historias han entretenido a varias generaciones, y lo que es más importante, continúan asombrando a mayores y pequeños con nuevas creaciones.

Joseph BARBERA

Joseph Roland Barbera nació en Nueva York el 24 de marzo de 1911, hijo de **Vincent** y **Frances Barbera**, una pareja de emigrantes italianos procedentes de Palermo, Italia. Estudió economía y todo parecía indicar que acabaría convirtiéndose en un ejecutivo financiero. La editorial Colliers fue la primera que lo contrató como dibujante y, luego, tras perder el trabajo por causa de la Gran Depresión, tuvo su primer contacto con la animación en el estudio Van Beuren Associates. Allí trabajó como animador y guionista de **Tom y Jerry** (en la primera versión eran dos hombres que vivían situaciones cómicas, pues **Tom** y **Jerry** en forma de gato y ratón nacieron después, en la **M**etro **G**oldwyn **M**ayer). Tras pasar por el estudio Terrytoons, le contrataron finalmente en MGM para participar en producciones de Harman & Ising. Allí conoció al que sería uno de sus mejores amigos, **William Hanna**.

Su secreto: EL TRABAJO EN EQUIPO

¿Y qué hacían cada uno? **Barbera** resultaba excelente a la hora de desarrollar los *gags* y el guión de las historias y **Hanna** se sentía muy cómodo como director y mostraba una gran disciplina detrás de la cámara. El resultado era el ejemplo ideal de una labor de equipo.

Del lápiz al ordenador

Durante más de 40 años, Hanna-Barbera ha fascinado al público de todo el mundo con una impresionante cantidad de series y personajes. En 1991, **William Hanna** y **Joseph Barbera** entraron a formar parte del Salón de la Fama de Televisión, pero a pesar de su avanzada edad (¡90 añitos!), siguieron trabajando activamente. **Hanna** fue productor ejecutivo del largometraje **Once Upon a Forest**, para la Fox, y dirigió varios especiales para la televisión emitidos por la cadena ABC. **Joe Barbera** colaboró como asesor creativo en el largometraje **Tom y Jerry, La Película**, producido por Turner Entertainment. También ha sido productor de la serie **Tom and Jerry Kids** y ha dirigido recientemente **Mansion Cat**, el primer cortometraje protagonizado por **Tom** y **Jerry** en los últimos 30 años.

Los canales digitales: el futuro de los dibujos

Cuando **Hanna** y **Barbera** realizaban sus series, nunca habrían imaginado lo que las nuevas tecnologías permitirían 40 años más tarde; que sus dibujos se emitieran por satélite en canales privados que dieran dibujos animados todo el día. Cartoon Network emite en nuestro país muchas de las series que crearon este par de geniales animadores, desde las más clásicas, como **Tom y Jerry**, **Maguila el Gorila** o **Los Autos Locos**, hasta las más recientes e innovadoras que también llevan su sello como **Las Supernenas**, **Johnny Bravo** o **El Laboratorio de Dexter**.

Entrevistamos a...

JOSEPH BARBERA

Joseph Barbera ha entretenido a generaciones de fans de los dibujos animados con sus geniales creaciones. Junto a William Hanna formó uno de los estudios más conocidos del mundo de la animación. ¿Queréis conocerle un poco mejor? ¡Pues no os perdáis ni una sola línea de esta entrevista!

¿Podría elegir tres de sus personajes favoritos de entre los que ha realizado su productora, Hanna-Barbera, en los últimos años?

La verdad es que es muy difícil elegir entre tantos personajes. De todas formas, yo diría que las tres series que más han impactado en mi vida y en mi carrera han sido Los Picapiedra, Tom y Jerry y Scooby-Doo. Creo que en el fondo siempre han sido mis favoritos.

¿Por qué decidió no utilizar diálogos en la mayoría de los episodios de Tom y Jerry?

La razón fue sencilla: siempre he sido un gran admirador de la obra de Charlie Chaplin, y él nunca utilizaba diálogos. A veces, cuando necesitábamos algún sonido, creábamos un efecto especial en el mismo estudio y lo grabábamos.

¿Cómo se le ocurrió la idea de crear a Scooby-Doo?

Scooby-Doo surgió cuando Fred Silverman, que entonces estaba al frente de la CBS, pensó en crear una serie de misterio. Al principio lo íbamos a titular "Mystery House", o "House of Mystery", pero no acababa de gustarnos… Más tarde se nos ocurrió incluir a un perro entre los protagonistas. Así, de repente, aparecía un perro enorme y un poco bobalicón que tenía miedo de todo y se zampaba cualquier cosa que estuviera a su alcance. Cuando Fred Silverman me dijo que le gustaba el nombre de Scooby-Doo pensé que aquél era el mejor título que había escuchado nunca, y nos quedamos con él de inmediato. Desde el principio, Scooby se convirtió en la gran estrella de la serie.

¿Cómo surgió la idea de crear Los Supersónicos?

En una ocasión, una empresa muy importante de informática llamada Sun me llamó y me pidió que fuera a una convención de ventas que estaban desarrollando. Me dijeron: "Estamos tratando de imaginar cómo será el futuro. Por favor, díganos cómo surgieron los Jetson y cómo llegaron a desarrollar ese futuro que aparece en la serie". Recuerdo que les dije: "Da igual que sea de aquí a dos semanas, dentro de dos mil años o dentro de un millón de años, el mayor problema del ser humano siempre será encontrar aparcamiento". En la serie, cuando George llega a cualquier sitio en su coche, aprieta un botón y el vehículo se convierte en un maletín en apenas unos segundos. Se sube a una acera móvil que le lleva directamente hasta su mesa y, al llegar, se sienta en su silla, aprieta un botón y eso es todo lo que hace en el trabajo. Ése es el futuro.

¿Cómo se le ocurrió la famosa expresión de Pedro Picapiedra, "Yabba-Dabba-Doo"?

Estaba haciendo uno de los primeros episodios ,y en un momento dado, Alan Reed, que ponía la voz a Pedro Picapiedra, me dijo: "Joe, en el guión pone '¡Hurra!', ¿te importa si en vez de 'Hurra' digo 'Yabba-Dabba-Doo'?" Le dije que lo hiciera. Cuando escuché aquella frase supe que se convertiría en una de las claves del éxito de la serie. Normalmente me gusta ajustarme al guión, pero la expresión "Yabba-Dabba-Doo" sedujo a los espectadores desde el principio y aún hoy lo sigue haciendo.

Los Picapiedra



Varias generaciones de espectadores han crecido disfrutando de las series y personajes de Hanna-Barbera y siguen haciéndolo hoy en todo el mundo a través de Cartoon Network. ¿Con quién creció usted en lo que se refiere a la televisión?

Cuando yo era pequeño, lo único que teníamos a nuestro alcance era **Popeye**, básicamente. Más tarde vi los primeros dibujos animados de **Disney**, cuando **Walt** estaba empezando. Recuerdo que se proyectaban en el cine Roxy de Nueva York. El primero que vi fue el corto **SKELETON DANCE**, y la verdad es que me fascinó tanto que decidí escribir una carta a **Walt Disney**. Fue la primera y la última carta como admirador que he enviado en toda mi vida.

¿Qué piensa del uso de ordenadores en la animación actual? ¿Cree que se ha convertido en una herramienta imprescindible?

Los ordenadores son una herramienta maravillosa para utilizarlos en ciertos procesos de la creación de cualquier película o dibujo animado. Sin embargo, en lo que se refiere a la parte más sentimental y romántica de la animación, nada puede sustituir la aportación personal y el cariño que pone un dibujante o un animador en una creación. Pero eso no le importa a casi nadie. Lo que cuenta es que los ordenadores se han convertido en una parte imprescindible de la animación, y creo que siempre van a estar unidos a ella y de una forma cada vez más importante, con todas las ventajas que ello conlleva.

¿Cuántas de sus historias y series están basadas en experiencias o situaciones reales? Por ejemplo, ¿Don Gato se parece a alguien a quien quizá usted conoció en Brooklyn o en Los Ángeles?

Pienso que todos los personajes nacen a partir de mis experiencias personales. En cuanto a Brooklyn, es lógico, porque fue allí donde me crié, donde escuché música por primera vez y donde el mundo del espectáculo empezó a interesarme. Creo que tuve mucha suerte de haber pasado mi infancia en Nueva York, y más concretamente en Brooklyn, porque cuando tenía sólo 12 años empecé a ver los grandes musicales de Broadway, y eso cambió mi manera de percibir las cosas. Por eso pienso que todas las experiencias de la vida influyen en la creatividad de una persona.

¿Qué piensa cuando ve alguna producción de animación en la que también participan personajes reales?

Bueno, ya lo hemos hecho anteriormente, como en la memorable secuencia en la que **Gene Kelly** bailaba con el ratón **Jerry** en **INVITACIÓN A LA DANZA**. En otra película, **DANGEROUS WHEN WET**, aparecía **Esther Williams** nadando a través del Canal de la Mancha junto a **Tom** y **Jerry**. Me parece un modo muy original e interesante de acercar el mundo de la animación a la realidad.

¿Cómo se decidió qué nombre iría en primer lugar? ¿Por qué no se llamó la empresa Barbera-Hanna, por ejemplo?

Lo echamos a suertes, así de sencillo. Al principio alternábamos los nombres. Cogíamos una moneda y lo echábamos a cara o cruz. De todas maneras, después de haber creado más de 1.300 cortos de animación te acabas acostumbrando al nombre...

DON GATO

UN DVD

Seguro que te encanta ver tus pelis preferidas en DVD... ¿Pero nunca te has preguntado cómo los hacen? ¿Y cómo es posible que quepan tantas cosas en un solo CD? ¡Nuestros reporteros se han propuesto averiguarlo y aquí tienes este reportaje!

¿Y qué editamos?

Esta es la [illegible] del [illegible]ón. La que se hacen los coordinadores de las compañías de vídeo. En este reportaje hemos contado con la ayuda de los chicos de Mangafilms, que nos han contado "de pe a pa" todo lo que hay que saber sobre los DVD.

Antes de nada, se hace una reunión. Sí, una mesa redonda en la que se habla de los títulos que podrían encajar bien entre el público. Según la importancia del título, se valora la posibilidad de incluir menús ocultos y extras que sólo encontrarán los auténticos fans de la peli...

Vamos a planearlo bien

Lo primero es lo primero, o sea, los números. Después de ver lo que cuesta editar el DVD, hay que decidir qué aspecto tendrá. Edgar, el coordinador, se encarga de que todo vaya bien y empieza a distribuir el trabajo a toda la cadena de producción. ¡Vamos allá!

¿Recordáis lo que es un story board? Sí, aquella especie de cómic que se hace en las películas para decidir los planos y el aspecto visual que tendrán las secuencias de cine. Pues también se realizan para los anuncios y los DVD.

Se dibujan todas las pantallas de los menús, desde la principal hasta la de salida. ¡Uf! ¡Cuánto trabajo!



La carátula

Diseñar la carátula es una de las cosas más divertidas y menos técnicas de este proyecto. En Original y Copia hacen carátulas para Mangafilms desde hace mucho tiempo y ya saben cómo les gusta que queden. La carátula es la cara de la peli, por eso es muy importante. Muchas veces, coincide con el cartel de cine, pero otras, sobre todo cuando el cartel de cine no acaba de convencer, se modifica. ¡Así queda más chuli! Humm... ¿Cómo podría mejorar esta carátula? Piensa Pablo.

Los menús interactivos

Para hacer un menú interactivo, se deben seguir tres pasos ineludibles:

1. Escoger los frames ("pantallazos") más interesantes de la película. Son cruciales para el aspecto del menú. La imagen más importante es, como habréis podido adivinar, la del menú principal. ¡Tiene que ser espectacular!
2. Se hacen las capturas de vídeo de los frames que se han escogido.
3. Junto con los diseños que se han dibujado antes, se pasa todo a codificación.

Todos los menús de DVD tienen cuatro pantallas que no pueden faltar:

1. Inicio (igual que la página de inicio de una página web)
2. Idiomas y subtítulos
3. Escenas (hay que decidir de cuántas escenas se compone la película y el título de cada una de ellas)
4. Extras

¿Qué es la codificación?

Pues nada menos que cambiar el formato. Y durante el proceso de realización del DVD, esto se hace unas cuantas veces. Como el original está en una cinta que llaman "Beta", se tiene que codificar la película al formato MPG2. El sonido se codifica aparte, a un formato llamado AC3.



Corta y pega

Ya tenemos el diseño y el orden en que aparecerán todas las pantallas, y también las animaciones y los efectos.
En posproducción se montan todas las animaciones de vídeo y los efectos y sonidos que van entre un menú y otro (a esto se le llaman "intercalaciones").
¡Y vuelta a codificar! Ahora les toca el turno a los programadores, que deben colocarlo todo en su sitio. Para aclararse, disponen de unos elaborados diagramas en forma de árbol con el orden de todas las pantallas. Lo que hacen es "linkarlas" unas con otras (como los links de Internet, para que os hagáis una idea). Como veis, todo se hace mediante ordenadores o máquinas específicas para cada tarea.

Vamos a probarlo

Cuando ya está todo programado se hace una prueba en el ordenador que simula el reproductor de DVD y permite probar todos los menús. Si ha salido bien, se hace una copia en DVDR (es como un CD) para que el cliente (en este caso, Mangafilms) lo pueda ver. Cuando Edgar da el visto bueno, se vuelca la película en una cinta magnética que tiene forma de cartucho y que recibe el nombre de DLT. Esto se hace para entregar el original a la fábrica de replicado de copias.

Pasos finales

La fábrica entrega las 10 primeras copias a Mangafilms para que compruebe que el replicado está saliendo bien. Estas 10 primeras copias reciben el nombre de "disco de plata".
La distribuidora de cine (la empresa que hace que todas las copias del DVD lleguen a los videoclubes y a todas las tiendas y grandes superficies) decide cuántos DVD se van a replicar (a esto se lo llama "tiraje") y... ¡adelante! Muy pronto encontraréis una de tus pelis o series preferidas en las estanterías.

¿Sabías que...?

- Los subtítulos se dividen por idiomas y hay unos para sordos. Los últimos tienen códigos de colores para saber quién está hablando en todo momento.
- En un DVD hay un máximo de 9 idiomas y de 32 subtítulos distintos.
- Aunque un DVD contenga sólo una hora de película, si incluye muchísimos audios, subtítulos y extras, puede pasar de un formato de DVD más pequeño a uno más grande.
- Muchos DVD 9 tienen la cara metálica con reflejos dorados. ¿Has mirado si tienes alguno?
- Los DVD-Rom no se pueden ver en los reproductores de DVD normales porque tienen archivos informáticos que sólo se visualizan en el ordenador.
- El audio de un DVD puede ser estéreo (normal) o con "sonido envolvente". Si pruebas el último, te parecerá que estás en plena acción; ¡es como estar en el cine!

Formatos y más formatos

Si creíais que un DVD era un CD corrientito... nada más lejos de la realidad. Son muy distintos.

DVD 5
Caben de 4 a 7GB (gigabytes). De 1 hora y media a 1 hora y 45 minutos de película.
1 CARA
1 CAPA

DVD 9
Son dos DVD 5 juntos. 2 horas de película.
1 CARA
2 CAPAS

DVD 10
2 CARAS
1 CAPA

DVD 14
Es DVD por una cara y CD por la otra. También se le llama DVD plus.

DVD 18
Es el máximo. Equivale a 2 DVD 9. Son más comunes en EE.UU.
2 CARAS
2 CAPAS

DVD 5
DVD 5
DVD 9


Dibu Concurso
LA HORA WARNER
Dos implacables investigadores corren tras las pistas secretas para resolver los misterios más escalofriantes.... Éstos no son otros que Silvestre y Piolín, los eternos rivales que, por una vez, unen sus fuerzas. ¿Les sigues?
Sorteamos
Colección de videos
LOS MISTERIOS DE SILVESTRE Y PIOLÍN
+
puzzles
+
peluches de Looney Tunes
Si quieres ganar uno...
Inventa un nuevo caso para Silvestre y Piolín
LOONEY TUNES
tve
Cada fin de semana a las 10 h en La Hora Warner de TVE
Envíanos tu caso junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO LOONEY TUNES
Revista ¡DIBUS!
Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de abril!
DIBUCONCURSO LOONEY TUNES
Inventa un nuevo caso para Silvestre y Piolín.
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono: E-mail:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros. (s03). The WB Shield is a trademark of and © Warner Bros.


APUNTA ESTA FECHA EN TU AGENDA:
23 ABRIL
MINI MONSTERS
EL ÁLBUM MÁS TERRORÍFICO Y DIVERTIDO ATERRIZA EN LAS LIBRERÍAS
¡¡Con páginas inéditas de tus personajes preferidos!!
¡VAYA, TAMBIÉN SOMOS VECINOS DE PUPITRE!
¡¡OH, NO!!
LOS CHISTES + ESCALOFRIANTES
NORMA Editorial
@FAFNIR98



¡Dibuja a... Zipi y Zape!

¿Zipi... Zape? Qué nombres más extraños, ¿verdad? Preguntad a vuestros padres a ver si les suenan de algo. Son dos de los personajes más carismáticos del panorama nacional de hace varias décadas, pero hay un dicho que dice: «renovarse o morir». Estos gemelos tan revoltosos se han colado en las páginas del cópialo de este mes para armar una buena. ¡Corre a por papel y lápiz y dales forma y color, dibucolega!

›› Zape

1 Empieza abocetando la cabeza y el cuerpo; no te será nada complicado, dibucolega. Esboza la posición de los brazos y las piernas. Éstas deben estar bien separadas... ¡Corriendo a grandes zancadas, dibuartista!

2 Dibújale el pelo y los rasgos de la cara: los ojos, la nariz, las cejas y las orejas. Una sonrisa bien picaresca le quedará que ni pintada. Hazle los zapatos, y ya casi tenemos listo al gemelo moreno, **Zape**.

3 Entinta a **Zape** con rotuladores de un grosor considerable, nada de punta fina. Deja un pequeño espacio en blanco alrededor de las cejas para que éstas no se pierdan cuando pintes el pelo de negro.

¡ATENCIÓN!

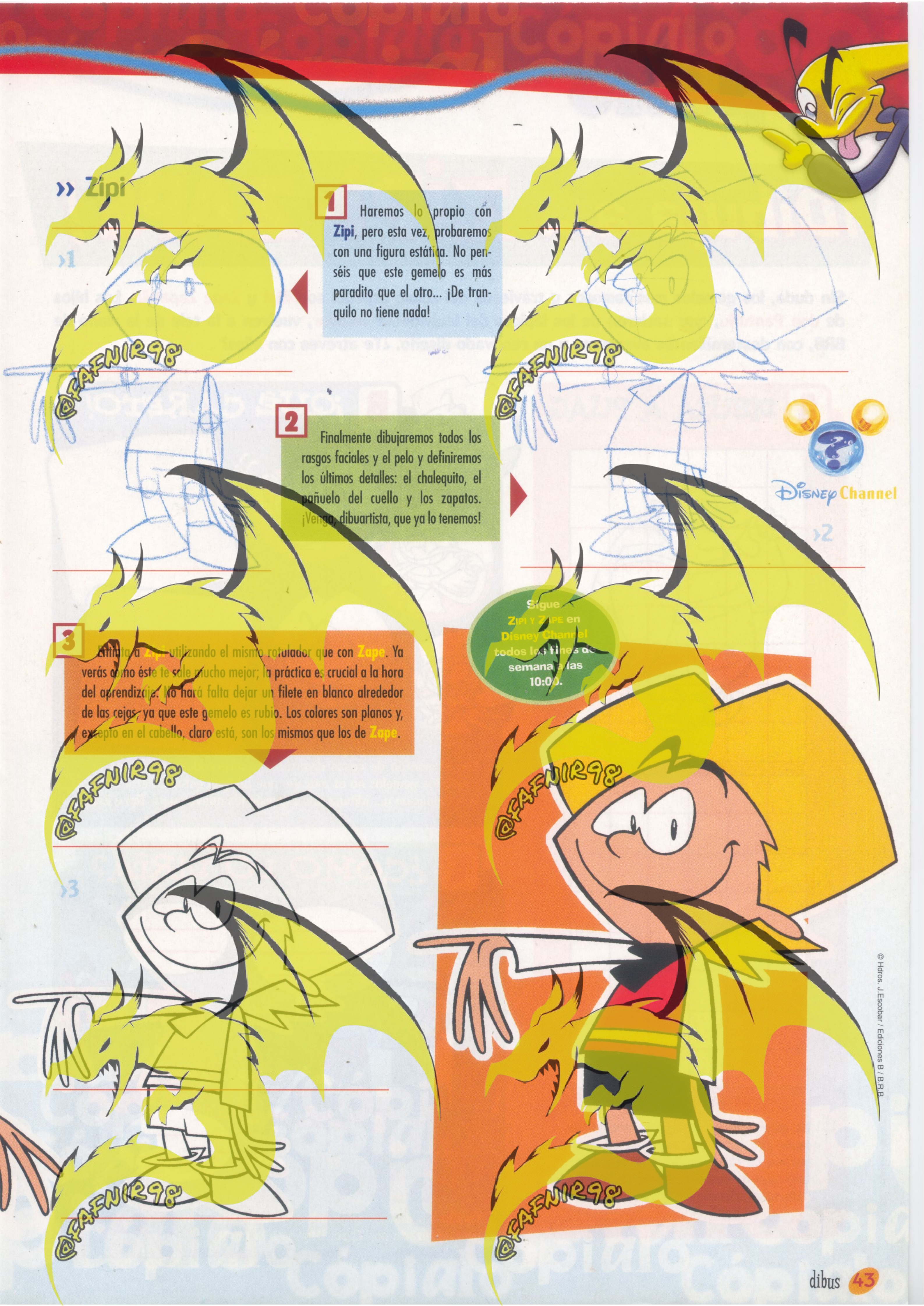
Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Zipi** y a **Zape**, y debes trazarlas en lápiz. Una vez que hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.

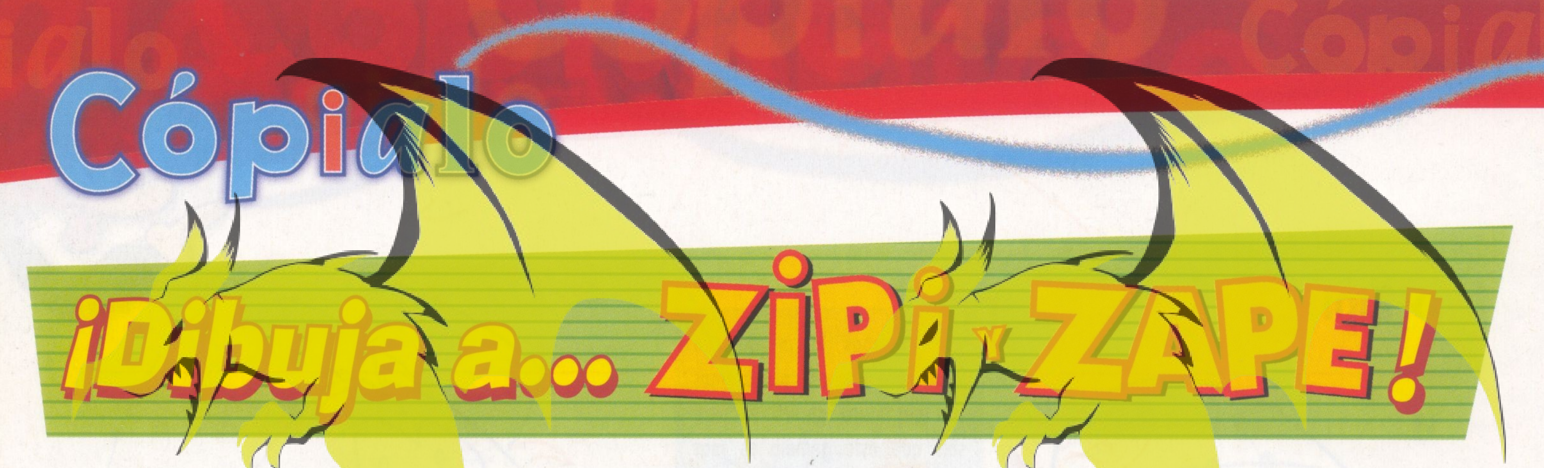
›› Zipi

1 Haremos lo propio con **Zipi**, pero esta vez, probaremos con una figura estática. No penséis que este gemelo es más paradito que el otro... ¡De tranquilo no tiene nada!

2 Finalmente dibujaremos todos los rasgos faciales y el pelo y definiremos los últimos detalles: el chalequito, el pañuelo del cuello y los zapatos. ¡Venga, dibuartista, que ya lo tenemos!

3 Entinta a **Zipi** utilizando el mismo rotulador que con **Zape**. Ya verás como éste te sale mucho mejor; la práctica es crucial a la hora del aprendizaje. No hará falta dejar un filete en blanco alrededor de las cejas, ya que este gemelo es rubio. Los colores son planos y, excepto en el cabello, claro está, son los mismos que los de **Zape**.





Cópialo

¡Dibuja a... Zipi y Zape!

Sin duda, los gemelos más famosos y traviesos del cómic español son Zipi y Zape Zapatilla. Los hijos de don Pantuflo, que nacieron de los lápices del inolvidable Escobar, vuelven a la tele de la mano de BRB, con desternillantes aventuras y un renovado diseño. ¿Te atreves con ellos?

A DIBUJA A PUAG

No es el malo de la película, aunque lo veáis con estas pintas. Puag es compañero de clase de Zipi y Zape y también uno de sus mejores colegas. Más vale tenerle como amigo, ¿no?

B ¡QUÉ CARETO!

Con el montón de cosas divertidas y sorprendentes que les ocurren a los gemelos no es extraño que pongan estos caretos. Utiliza la imaginación y dibuja dos expresiones nuevas para Zipi y Zape!

C ¿CÓMO LO DIRÍA?

Escribe un diálogo adecuado para esta situación protagonizada por Zape. ¡Manos a la obra!



JIMMY NEUTRON
EL NIÑO INVENTOR

¿Recordáis a Jimmy Neutron? Sí, sí, el niño genio que se enfrenta a una invasión alienígena con la única ayuda de su perro robot Goddard y sus amigos del cole. Pues acaba de salir el DVD de la mano de Paramount. ¿Queréis saber más? Leed, leed...

Retroville es la ciudad ideal: tranquila, sin sobresaltos ni demasiadas novedades... Sus habitantes disfrutan de una apacible rutina. Todos menos **Jimmy Neutron**, un niño que, gracias a su mente privilegiada, inventa y construye cohetes y otros extraños artilugios en su laboratorio secreto.

Jimmy se escapa con sus amigos a ver el nuevo parque de atracciones, Retroland, y allí se lo pasa en grande. Pero al volver... ¡todos los adultos han desaparecido! Y la razón no puede ser más surrealista: una raza alienígena ovoide, los **Yokians**, ha abducido a todos los mayores de Retroville y su siguiente objetivo será dominar el mundo (¡qué originales, oye!).

El rey de los **Yokians**, **Goobot**, y su más leal servidor, **Ooblar**, son los villanos de esta peli. **Goobot** es un tirano y **Ooblar** le sigue la corriente porque en realidad le tiene un miedo espantoso (siempre le adula diciéndole cosas como "su real gelatinez"). Los **Yokians** tienen forma de huevo y adoran a un dios gallina: sus cuerpos están atrofiados y se han convertido en una masa gelatinosa que vierten en cápsulas cristalinas para desplazarse. Sólo tienen un punto débil...

Jimmy se ha propuesto derrotarles y pone en marcha sus neuronas para realizar los inventos más fabulosos jamás creados. Además, cuenta con la ayuda de **Goddard**, que puede transformarse casi en cualquier cosa, y de **Carl**, **Cindy**, **Nick**, **Sheen** y **Libby**. ¿Conseguirán detener a los **Yokians**? ¡Descúbrelo en el DVD!

Características del DVD

- Especial Showtime
- Vídeo musical de **No Secrets** *Kids in America*
- Vídeo musical de **Aaron Carter** *Leave it up to me*
- 2 tráilers de cine
- **Idiomas:** español, inglés, catalán y portugués
- **Subtítulos:** inglés, catalán, portugués y español
- **Duración:** 79 minutos



dale a la GAME BOY™

GUÍA Pokémon Oro y Plata

Meseta Añil

En la ciudad de la Meseta Añil tienes una tienda y un Centro Pokémon. Cura a tus Pokémon y compra todo lo que necesites para la batalla. Ha llegado el momento de demostrar tu valía, y para ello tendrás que derrotar al Alto Mando.

El Alto Mando está compuesto por:

- **Mento**, con un **Xatu** de nivel 40, un **Jynx** de nivel 41, un **Slowbro** de nivel 41, un **Xatu** de nivel 42 y un **Exeggutor** de nivel 41.
- **Koga**, con un **Ariados** de nivel 40, un **Forretress** de nivel 43, un **Muk** de nivel 42, un **Crobat** de nivel 44 y un **Venomoth** de nivel 41.
- **Bruno**, con un **Hitmontop** de nivel 42, un **Hitmonchan** de nivel 42, un **Onix** de nivel 43, un **Machamp** de nivel 46 y un **Hitmonlee** de nivel 42.
- **Karen**, con un **Umbreon** de nivel 42, un **Gengar** de nivel 45, un **Houndoom** de nivel 47, un **Murkrow** de nivel 44 y un **Vileplume** de nivel 42.

Si derrotas a **Karen** tendrás que enfrentarte a **Lance**, el actual campeón y un viejo conocido... **Lance** tiene un equipo impresionante compuesto por: un **Gyarados** de nivel 44, un **Dragonite** de nivel 47, un **Dragonite** de nivel 47, un **Aerodactyl** de nivel 46, un **Dragonite** de nivel 50 y un **Charizard** de nivel 46.

Si consigues vencer a **Lance**, tuya será la gloria. Pero la aventura no ha terminado, ahora comienza tu ruta por la región de Kanto.

EL NUEVO ZELDA DE GAME BOY ADVANCE: ORO PURO EN TU PORTÁTIL

Si te mola el rol, acabas de dar con el juego de tus sueños. Un juego donde a cada paso te tropiezas con un nuevo reto que desafía tu inteligencia, con nuevos tesoros que recoger, nuevas personas con las que dialogar... Sí, dibucolegas, hablamos del nuevo jueguecito de **Zelda** para Game Boy Advance. Su título: **A LINK TO THE PAST**. Y al pasado nos vamos, porque es una conversión atualizada del exitoso cartucho del mismo nombre que salió para Super Nintendo. Pero como puede que no lo conozcas, te lo resumiremos. **Link** debe intentar que **Ganon** no se haga con el control de Hyrule, el mundo de la luz. El malvado rival de nuestro héroe ya domina el mundo de la oscuridad y tiene esclavizados a todos sus habitantes, de modo que tendremos que saltar entre ambos mundos continuamente y vernos las caras con un montón de enemigos. Pero lo mejor es que, junto con la aventura normal, Nintendo ha incluido un segundo juego. Se llama **FOUR SWORDS** y está diseñado exclusivamente para jugar en compañía. En **FOUR SWORDS** hay cuatro tipos de escenarios, y cada vez que juguéis, la mazmorra y los retos cambiarán. Al finalizar el juego serás premiado con algo que luego influye en la aventura normal. Es el multijugador más divertido de la historia de Game Boy. En fin, imprescindible.

Una de las fantásticas intros que encontrarás en éste cartucho tan épico de Nintendo.


Dibu Concurso
BEYBLADE
Tyson está a punto de lanzar su Beyblade a la arena de combate y su adversario está a punto de invocar a su Bestia Bit...
¿logrará Tyson estar a la altura de su rival?
¡Ayúdale dibujando a una poderosa Bestia Bit!
Sorteamos...
¡este estupendo
pack de figuras
+
las nuevas
BEYBLADE
transformables!!
Si quieres ganar uno, dibuja una poderosa Bestia Bit.
Hasbro
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO BEYBLADE
Revista ¡DIBUS!
c/Fluvià, 89
Barcelona
¡Tienes hasta el 30 de abril!
DIBUCONCURSO BEYBLADE
Dibuja una poderosa Bestia Bit.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98

La página de los SIMPSON

Por JuanJo Sarto

Todos los meses salen a la luz nuevas e increíbles noticias de tus personajes favoritos. Y es que Los Simpson no paran de sorprendernos.



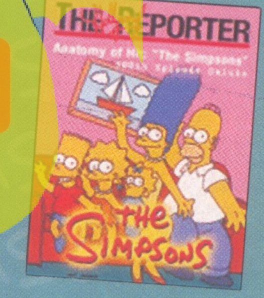
Lejos de decaer, la serie parece aumentar en popularidad. En breve se convertirá en la serie más vista de mayor duración... y entrará en el libro Guinness de los récords. La firma del contrato por dos temporadas más significa que, como mínimo, **Los Simpson** se emitirán durante dieciséis temporadas y batirán el récord de catorce temporadas que ostentaba una serie de imagen real de la CBS: **The adventures of Ozzie and Harriet**. Por si todo esto fuera poco, en los dos últimos meses **Los Simpson** han recibido el Premio Annie (exclusivo para dibujos animados) a la Mejor Producción para televisión. Y tres de sus episodios han sido nominados para los **Globos de Oro** que concede la crítica de cine y televisión.

CRÍTICA Y PÚBLICO MIRAN A LOS SIMPSON

Todo este interés en la serie se debe a que se emitirá en breve el episodio 300... o ya se habrá emitido cuando vosotros leáis estas líneas. Aunque, y a modo de broma, se rumorea que entre el episodio 299 y el 300 podrían emitir uno al que le pondrían el número 299,5.

El número 300 ha provocado que varias importantes revistas y periódicos editen especiales dedicados a **Los Simpson**, como: **The Hollywood Reporter**, **TV Guide**, **USA Today** (con un artículo titulado ***300 Razones para amar a Los Simpson***), **Los Angeles Times**, la revista **Newsday**... Y la Fox ha contribuido con un concurso en su página web en el que regala tablas de *skate* conmemorativas del episodio 300.

Un *skate* la mar de flipante, y que todo fan querrá tener, dibucolega.



LOS SECRETOS DE MATT GROENING

Recientemente, **Matt** mantuvo una reunión con críticos de televisión para intentar analizar el éxito tan duradero de **Los Simpson**. Tras confesar que no esperaba que **Homer** alcanzase los 300 episodios en la Fox, **Matt** comentó lo que, en su opinión, son los "secretos" de la serie:

- "Siempre hemos tratado de ser fieles a los personajes y de sorprender a los espectadores. Y también, muy al principio, decidimos que no habría un solo estilo de programa: unos se basarían en las emociones, otros tendrían acción a raudales..."
- "Una de las cosas buenas de hacer dibujos animados es que los personajes no envejecen."



AVALANCHA DE E-MAILS

En uno de los episodios recientemente emitidos en los EE.UU. aparecía la dirección de e-mail que utilizaba **Homer**: chunkylover53@aol.com. Al terminar el episodio, miles de fans enviaron mensajes a esta dirección... que había sido previamente registrada por **Matt Selman**, uno de los guionistas y productores de la serie. Su intención era la de contestar a todos y cada uno, pero después de unos cuantos miles... se ha visto en la obligación de desistir, pues el trabajo le habría llevado varios meses.

Homer y ordenador... dos palabras sin duda incompatibles.

LA FRASE DE LA PIZARRA

Y para no olvidar las buenas costumbres... aquí va una de las frases que **Bart** tiene que escribir muchas veces en la pizarra:

¿Qué tipo de música intentaría tocar **Bart** con el aerosol?

HOMENAJES

Los Simpson comienzan a recibir homenajes de otras series de dibujos animados como **El crítico**, **Histeria**...¡y **Futurama**! ¡Aquí van las imágenes!

MÁS MERCHANDISING

Como es lógico, después de las fiestas navideñas, la cantidad de novedades en *merchandising* ha disminuido. Pero no nos resistimos a la tentación de hablar de una figura de **Homer** en la que está preparando una barbacoa... y trata de encenderla con una lata de gasolina, lo que provoca un incendio y levanta una nube de humo como la de... ¡una bomba atómica!



MAZINGER Z

"¡Planeador abajo!", "¡el Mazinger está a punto para combatir!", "¡puños fuera!" Estas frases son más que célebres dentro del mundo del manga y la animación porque pertenecen a uno de los clásicos más cañeros de todos los tiempos: ¡MAZINGER Z! ¿Que todavía no sabes quién es? ¡Falta gorda!

Go Nagai en persona. ¡Este autor es uno de los más ilustres fuera de las fronteras del Imperio del Sol Naciente, dibucolega!

Habréis oído hablar de él a vuestros padres y primos mayores, y es que no es para menos. **MAZINGUER Z** es un punto de referencia clave cuando hablamos de manga de robots gigantes (también llamados mecha). En 1972 la musa de la inspiración visitó a **Go Nagai**, un dibujante japonés que había fundado una compañía en 1970, Dynamic Productions, para editar sus propias obras. Y dio vida al robot gigante **Mazinguer Z** y a **Koji Kabuto**, su piloto. Las aventuras del robot no tardaron en dar la vuelta al mundo y en ser adaptadas a la animación. El estilo de dibujo de **Go Nagai** es fresco y directo, predominan los contrastes de blanco y negro y el uso de las tramas es meramente funcional. Su ritmo narrativo es bastante rápido, y se centra básicamente en los momentos de acción.

Koji pronto utiliza el legado de su recién fallecido abuelo, **Juzo Kabuto**, el célebre creador del robot **Mazinger Z**, destinado a proteger a los ciudadanos de posibles amenazas. Éstas llegan casi inmediatamente en forma de "brutos mecánicos", unos robots enviados por el malvado **Doctor Infierno**, cuyo objetivo es... dominar el mundo. Pero una organización secreta, el Centro de Investigaciones Fotoatómicas, dirigido por el doctor **Gennosuke Yumi**, vela por la paz y cobija al **Mazinguer Z** en sus instalaciones. A partir de ese momento, **Mazinguer Z** luchará junto con **Afrodita A** (pilotada por **Sayaka**, la hija del profesor) y con **Boss** (pilotado por un compañero de clase de **Koji** que está enamorado de **Sayaka**). Selecta Visión ha editado cinco volúmenes del manga que recogen las trepidantes aventuras dibujadas por **Go Nagai**. ¿A qué esperáis para descubrirlas?

Esto se pone interesantísimo... ¡Vamos, Koji... puños fuera!

Sorcerous Stabber ORPHEN 3

El gran viaje del mago Orphen

Yoshinobu Akita – Hajime Sawada | **Norma Editorial**

Orphen no cesa en su empeño por encontrar a **Azalie**, su antigua compañera en la Torre del Colmillo. Pero en el camino encuentra un obstáculo detrás de otro... En el tercer volumen aparece **Filietta**, una mercenaria a sueldo que, curiosamente, tiene un encargo para **Orphen**. Sin duda, el encargo de **Filietta** está relacionado con unos extraños monstruos que han aparecido de repente y que están causando estragos. ¿Conseguirá **Orphen** detenerlos? ¿Cuáles serán las verdaderas intenciones de **Filietta**? ¡Embárcate en el emocionante viaje del mago **Orphen** y lo averiguarás!



MUNDOMANGA

MAZINGER Z VS. EVANGELION

Los que veíamos **Mazinguer Z** no pudimos evitar ver algunos paralelismos entre el clásico y **Evangelion**, la serie del estudio **Gainax** que revitalizó el género de los robots gigantes. Aunque con una trama más intrincada, Evangelion trata de una organización secreta llamada Nerv que recibe los constantes ataques de unas criaturas extravagantes y de gran tamaño a las que llaman Ángeles. Para defenderse, la humanidad ha desarrollado los Evas, robots gigantes que sólo pueden ser pilotados por niños de catorce años que consigan sintonizar con ellos mentalmente. El protagonista, **Shinji Ikari**, es todo lo contrario al valiente y fornido **Koji Kabuto**. En el plantel femenino, **Evangelion** tiene en sus filas a la aguerrida **Asuka**, nada que ver con la dulce **Sayaka Yumi** de **Mazinguer Z**, de la que todos se enamoran. Y es que las series cambian, al igual que la gente, y sus protagonistas no dejan de reflejar la forma de ser de las personas en una época determinada. Como contrapunto, os aconsejamos **Gasaraki**, una serie de robots gigantes que ha fusionado los combates de robots con la mitología japonesa y la danza tradicional Noh, y que no tardaremos en ver en nuestras tierras.

Rahxephon, un soplo de aire fresco dentro del género de mechas.

Si os interesan este tipo de series, echadle también un vistazo a sagas consagradas como **Gundam Wing**, **Macross** y **Five Star Stories**, cada una de ellas con un concepto propio sobre los robots gigantes. Más recientemente, encontraréis series como **Rahxephon** o **The Big-O**, que siguen explorando el género con nuevos argumentos.

CÓMO DIBUJAR ANIME

EXPRESIONES CORPORALES

EXPRESAR CON GESTOS

Es un chico normal que va al instituto. Tanto su estilo como su carácter son tan reales que nos caerá simpático. Sus expresiones son directas y abiertas.

EXPRESIONES POCO HABITUALES

¿POR QUÉ A MÍ?

Nota

La chica no le hace caso, y él no lo entiende por qué. Intenta averiguar el motivo. Lo dibujaremos de forma cómica.

1 El ojo se dibuja con una línea gruesa y un semicírculo. La boca es una línea deformada.

2 Los dedos tapa una parte de la cara en un gesto ensimismado. La extensión de los dedos es irregular.

3 La forma de este brazo expresa su desánimo y la de las piernas, su mal humor.

4 Trazar esta línea hacia dentro.

LO + EN ANIME

EL VIAJE DE CHIHIRO

Jonu Media — DVD / VHS

La galardonada película ideada y dirigida por el genial **Hayao Miyazaki** ya está en las estanterías. La podéis encontrar en tres formatos (¡hala!, ¡para que luego os quejéis!): en VHS y en dos ediciones en DVD distintas, la estándar y la especial. En esta última se incluye un segundo disco repleto de jugosos extras como bocetos y diseños de los personajes y de los escenarios de la película.

DIBUJA CON... ¡Dibus!

Por Paco Cavero y Cristian Gómez

¡SALUDOS, DIBUCOLEGAS! COMO ESTARÉIS A TOPE DE INSPIRACIÓN, VAMOS A ARRANCAR CON UN TEMA MUY DIVERTIDO, PERO QUE TAMBIÉN REQUIERE UN POQUITO DE IMAGINACIÓN Y ALGO DE ESFUERZO. VAMOS A HABLAR, PUES, DE CÓMO VESTIR A NUESTROS PERSONAJES DE LA FORMA MÁS GENIAL. ¡MANOS A LA OBRA!

¡¡POR TUTATIS!! ¡¡QUÉ ALIENÍGENA MÁS ESPANTOSO!!

1. VESTUARIO

JO, ¡QUÉ PINTAS ME LLEVAN ÉSTOS!

Cuando creamos un personaje, es muy importante el tipo de ropa o de uniforme que le vayamos a poner, ya que éste indicará, a primera vista, quién es, a qué se dedica o qué hace. Vamos a ver unos ejemplos, colegas.

Actriz: Viendo a esta distinguida dama, lo normal es pensar que, con este vestido tan elegante y atractivo, es una hermosa estrella de cine que acude a una de sus numerosas fiestas de gala. Pues para dibujarlo nos hemos basado en fotos de los años 50 y en actrices de la época.

Cocinera: Fijaos qué útil resulta el delantal cuando hay que pasarse todo el día cocinando. Es normal que esta experimentada chef, con el típico gorro de cocina, no quiera ensuciar su uniforme, aunque sea de trabajo... En esta ocasión hemos ido en persona a la cocina de un bar, pero vosotros no lo hagáis si no conocéis a los dueños del restaurante o del bar...

Pistolera: Esta chica tiene pinta de haber estado en el Lejano Oeste, batiéndose en duelos con malvados pistoleros e imponiendo su ley con las armas. Y es que seguramente, alguna vez habréis visto alguna peli del oeste, ¿no? Pues ahí tenéis documentación de la buena, forasteros... ¿Una recomendación? **Sergio Leone**.

Agente secreto: ¿No os recuerda este apuesto señor, con este elegante traje y el arma, de la que no se separa jamás (además de su bebida predilecta) a un famoso superagente que siempre resuelve las misiones más difíciles de la forma más espectacular? Pues sí, claro está que hemos diseñado al personaje basándonos en las pelis de **James Bond**.

Pirata: ¿Quién no ha oído hablar de los rudos piratas que surcaban los mares en busca de tesoros y aventuras, con sus garfios y patas de palo y esas ropas tan ajadas? Pues bien, miles de libros ilustrados sobre el tema os aguardan en bibliotecas para documentaros.

Arquero: Si habéis leído libros o habéis visto películas de **Robin Hood**, sabréis que el personaje que tenéis delante lleva la indumentaria del famoso justiciero de los bosques ingleses. Para dibujarla nos hemos documentado viendo películas del tema, como **Robin Hood** o **El halcón y la flecha**.

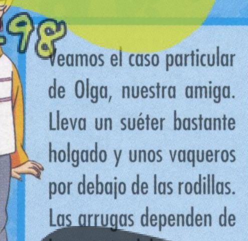
Y RECORDAD, LA DOCUMENTACIÓN ES ESENCIAL.





2. ARRUGAS EN LA ROPA

Éste es un tema bastante complicado pero, con la ayuda de nuestra dibucompañera, trataremos de que quede bien claro cómo y dónde se forman principalmente las arrugas. ¡Sujetad bien los lápices!



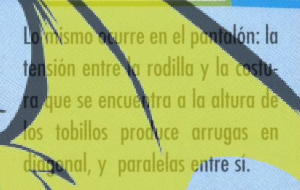
Veamos el caso particular de Olga, nuestra amiga. Lleva un suéter bastante holgado y unos vaqueros por debajo de las rodillas. Las arrugas dependen de la posición del cuerpo.



Si dobla el brazo, las arrugas van de un punto de tensión a otro, es decir, del codo a la muñeca.



En cambio, al extender el brazo, la parte superior produce tensión y se forman arrugas en diagonal y paralelas entre sí.



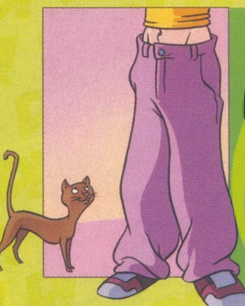
Lo mismo ocurre en el pantalón: la tensión entre la rodilla y la costura que se encuentra a la altura de los tobillos produce arrugas en diagonal, y paralelas entre sí.

3. MÁS EJEMPLOS

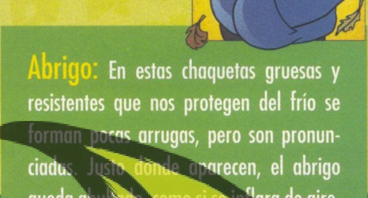
Pero, como sabéis, hay muchos tipos de prendas y tejidos, y cada uno influye de una forma determinada en las arrugas que se producen. Así pues, no se forman de igual modo en una prenda holgada que en una ajustada. Veámoslo más claro con estos ejemplos:



Americana: Esta prenda tan común entre los ejecutivos se adapta muy bien al cuerpo. Por eso, cualquier gesto se marca claramente con pronunciadas y numerosas arrugas.



Pantalones anchos: Al caer libremente hacia abajo, las arrugas más destacadas se forman en la parte inferior de los pantalones, cuando tocan los pies o los zapatos.



Abrigo: En estas chaquetas gruesas y resistentes que nos protegen del frío se forman pocas arrugas, pero son pronunciadas. Justo donde aparecen, el abrigo queda abultado, como si se inflara de aire.

LA TIRA DE FRIKI









¡CONÓCELOS!

CARTOON

Este mes vamos a hablar del estilo cartoon. Sí, sí, cartoon. Seguro que os estaréis preguntando si es un tipo de cómic; pues bien, tenéis razón, no es un tipo de cómic sino un estilo que engloba la animación y el cómic. Pero no por ello vamos a pasar de largo sin hablar de él, pues se ha convertido en un referente de las tendencias actuales.

Nació allá por los años cincuenta, de la mano de los creadores más innovadores de las producciones animadas del momento, la productora Hanna-Barbera, donde se hicieron series tan entrañables como **Los Picapiedra** o **Los Supersónicos**.

Más recientemente, el estilo cartoon ha vuelto a revolucionar el mundo de la imagen y de los cómics. Series como **Las Supernenas**, **Johnny Bravo** o **El laboratorio de Dexter** (que también llevan el sello de Hanna-Barbera) y **Kim Possible** de Disney se han convertido en nuevas referencias en el mundo del dibujo.

Relacionado con el cómic encontramos autores como los franceses **Fabrice Parme** o **Etiènne**, que beben de las fuentes del cartoon para realizar magníficas páginas. ¿Te atreves a probar tú también, dibuartista?

Hemos creado a este aventurero amante de viejas reliquias de museo basándonos en la estética cartoon, que se define por una línea gruesa y por la sencillez en el trazo.

¡Eh! ¡Estos dos personajes se han colado! Suerte que están dibujados al estilo cartoon que si no...

TE RECOMENDAMOS... ¡MINIMONSTERS!

¿Te gustaría leer historietas protagonizadas por pequeños monstruos basados en los más terroríficos personajes jamás creados? ¿Cómo? ¿Que ya las lees todos los meses? ¡Exacto! Este mes tenemos el gustoso placer de recomendarte el álbum de **MiniMonsters** que en breve saldrá a la venta.

Ya conocéis a los personajes (**Víctor**, **Frank** y **Piruja**, entre otros) y su humor también, así que no te puedes perder la oportunidad de pasar una velada terrorífica junto a la pandilla más tremenda creada por **David Ramírez**.

PASATIEMPOS

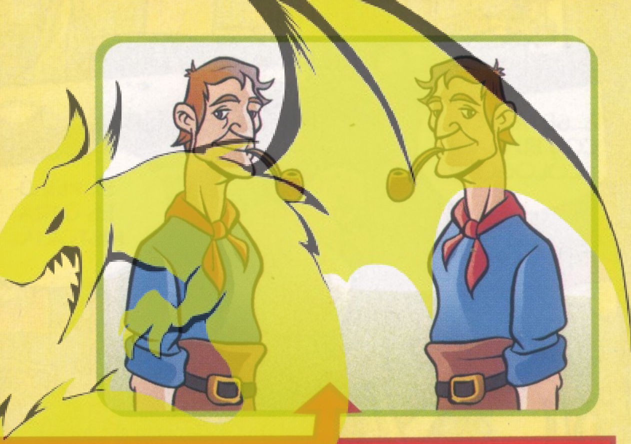
1- BAÑO DE COLOR

Aunque todavía quedan unos meses para el verano, nuestra amiga **Irene** ya quiere empezar a broncearse, pero… ¡un momento! ¿Dónde narices se ha metido el sol? Haz que **Irene** pase un buen día dibujando un radiante sol y, de paso, dale color al dibujo, porque parece que está muy blanca...

2- JEROGLÍFICOS

Resuelve estos jeroglíficos y, utilizando la imaginación, descubre dos grandes series de cartoon.





3- LAS 7 DIFERENCIAS

Nuestro amigo **Benito** se ha clonado a sí mismo, pero durante el proceso algo ha salido mal... ¿Has visto ya las siete diferencias?

SOLUCIONES JEROGLÍFICOS:
Super - Nin - As = Supernenas
Vak - Hipo - Yo = Vaca y Pollo



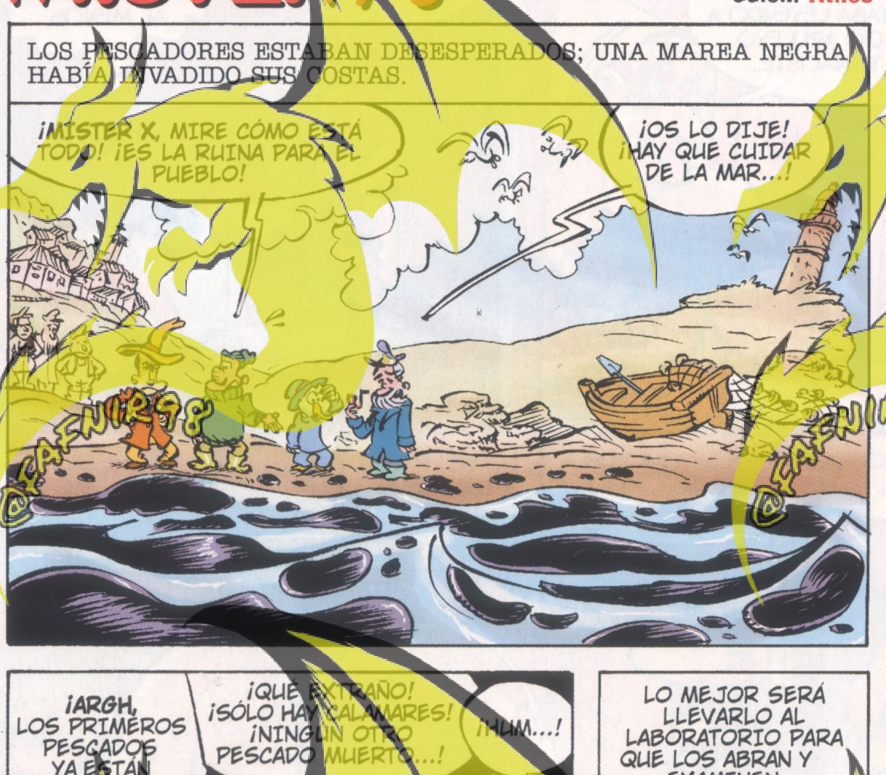
SUPERTRON
Guión y dibujo: JAN
... SE FUERON TODOS A LA CANTINA. YO LLEVABA UN BOCATA DE TU ABUELA, PERO...
... ERA ALÉRGICO A LAS SARDINAS.
AQUELLO PARECÍA UNA TORTILLA FRANCESA Y NO OLÍA MAL...
MEDIO COMÍ DELANTE DE UN APARATO QUE SOLTABA RADIACIONES Z-HMB 45...
ÑAM ÑAM ÑAM
FUERA LLOVÍA... UN RAYO LO ACABÓ DE FASTIDIAR...
BA-ROOMM
CRACK
RISK laboratories inc.
UNOS AÑOS EN EL HOSPITAL, Y SOBREVIVÍ, PERO ESTABAN LOCOS POR PERDERME DE VISTA...
ME CASÉ...
¡JONÁS, BA... BAJA DE AHÍ...!
NACISTE TÚ, PERO ELLA NO AGUANTÓ LAS RAREZAS QUE HACÍAMOS Y...
¡BAJAD INMEDIATAMENTE DE AHÍ...!
¿...SE MARCHÓ CON EL MALACÓLOGO...?
SÍ, PERO ES OTRA HISTORIA...
3


PAPÁ, ¿POR QUÉ TENGO QUE LLAMARME APULEYO...?
OH, COSAS DE TU ABUELA; ERA UNA FANÁTICA DE LA ROMA ANTIGUA. ESTABA LEYENDO A UN TAL LUCIO APULEYO CUANDO TÚ NACISTE...
...Y YO ESTABA DE VIAJE...
HABERME PUESTO LUCIO, AL MENOS...
DRIIING...
ME IMAGINO QUIÉN ES...
HOLA, ¿YA HA VUE TO APU, SUPONGO ESTABA...
LO SÉ... PASA, Y TOMAMOS ALGO...
ES QUE QUIERE SER COMO TÚ.
¿TE ACUERDAS, JONÁS, DE CÓMO EMPEZÓ TODO...?
CUANDO TE DEJÓ TU MUJER...
ME ACUERDO, ESTABA DESESPERADO...
RECUERDO CUANDO TE DIJE: "A FICTION CITY LE HACE FALTA UN SUPERHÉROE QUE LA DEFIENDA"...
"CUANDO TE NECESITE TE ENVIARÉ LA SEÑAL"
DEJA LAS BATALLITAS, Y ECHEMOS UNA PARTIDA, ¿VALE...?
TE GANO LA CAMISA...
JA, TENGO ESCALERA.
MALDICIÓN, PASO...

4

MISTER X

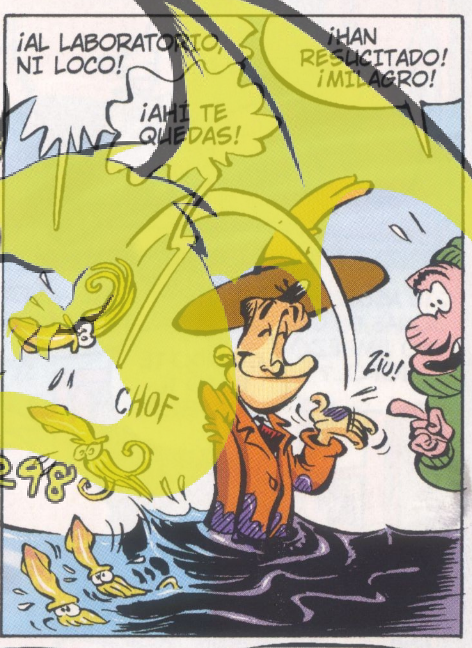
Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora

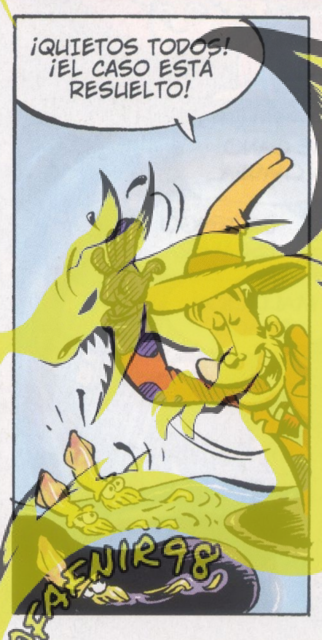




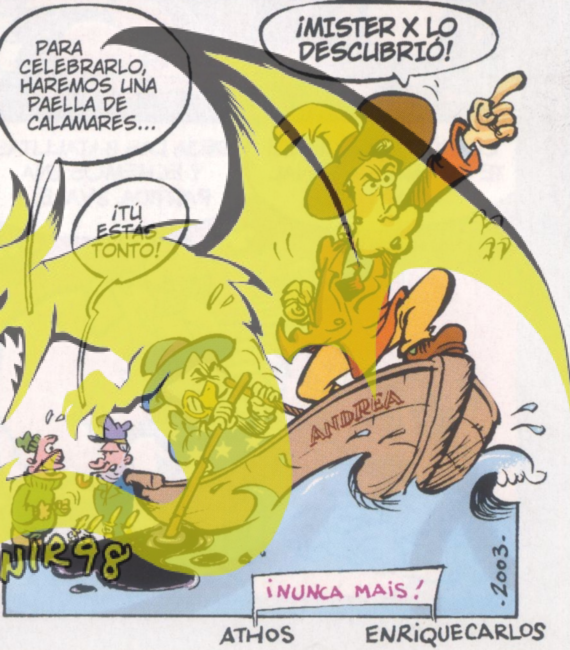










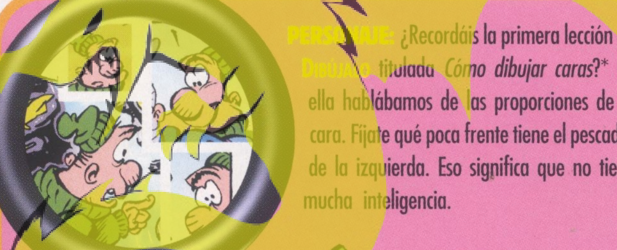


ATHOS ENRIQUECARLOS

¡Analízalo!

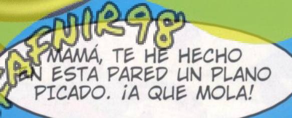
Guión: Athos
Dibujo: EnriqueCarlos
Color: Apisonadora

PERSONAJE: ¿Recordáis la primera lección de DIBÚJALO titulada *Cómo dibujar caras?** En ella hablábamos de las proporciones de la cara. Fíjate qué poca frente tiene el pescador de la izquierda. Eso significa que no tiene mucha inteligencia.

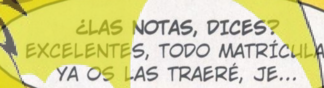


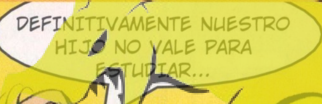


VIÑETA 3: Ya hemos visto anteriormente lo que era un plano picado (cuando el punto de vista estaba situado por encima de nuestras cabezas). En la viñeta, para que se pueda ver con claridad a los calamares "muertos", hemos optado por un plano picado. Piensa bien el plano antes de empezar a dibujar una viñeta; es una decisión crucial.







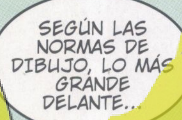


VIÑETA 4: Las expresiones son muy importantes a la hora de contar una historia, pues ayudan al lector a saber qué está pensando el personaje, aunque éste no lo diga. Observa cómo el gesto de **Mister X** nos indica que está mintiendo y que se está callando algo.

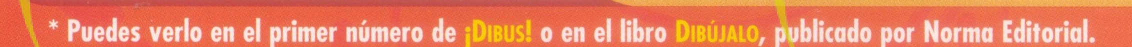
VIÑETA 5: Las líneas de inercia nos ayudan a que nuestro cómic cobre vida. Y nunca mejor dicho, ya que en esta viñeta las líneas de inercia dan movimiento a los "resucitados" calamares. Utilízalas siempre que puedas. Tu cómic te lo agradecerá.



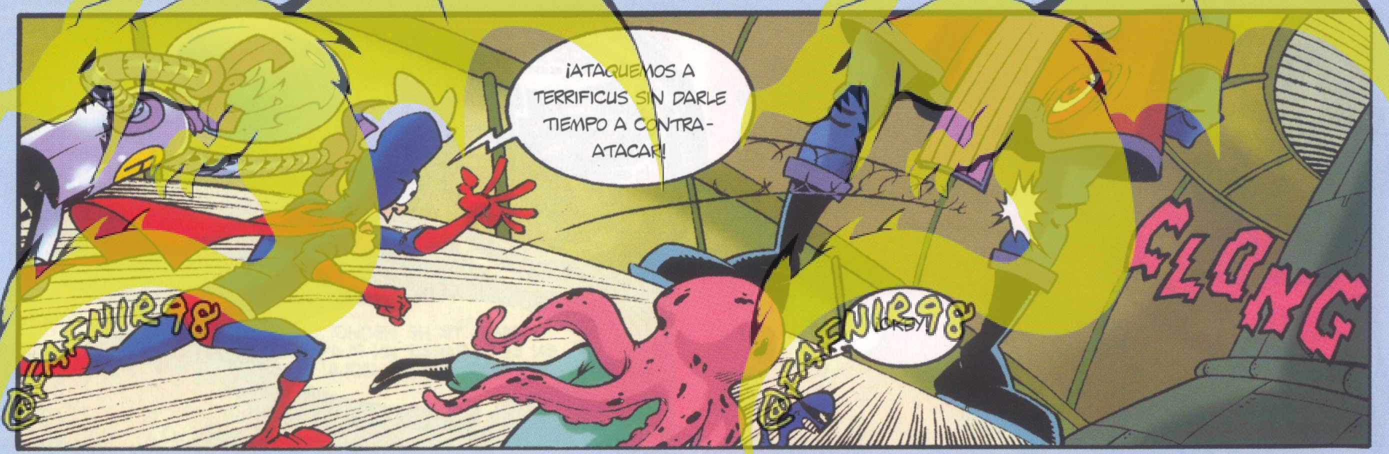
VIÑETA 8: Hay distintas formas de crear profundidad en nuestros dibujos. Una de ellas es dibujando más grande lo que está en primer lugar. Otra es haciendo que lo que está primero tape lo que queda detrás. Fijaos cómo en la viñeta de **Mister X** y **Torcuato** lo más importante ocupa un primer plano y los pescadores, menos importantes, el fondo.



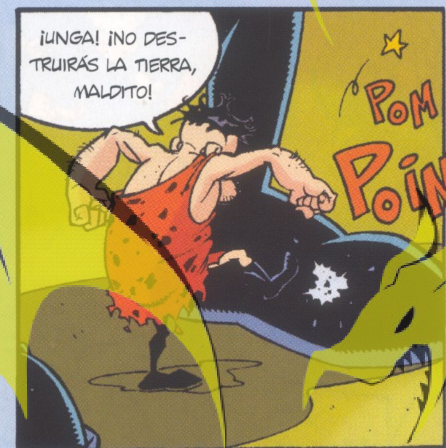



* Puedes verlo en el primer número de ¡DIBUS! o en el libro DIBÚJALO, publicado por Norma Editorial.

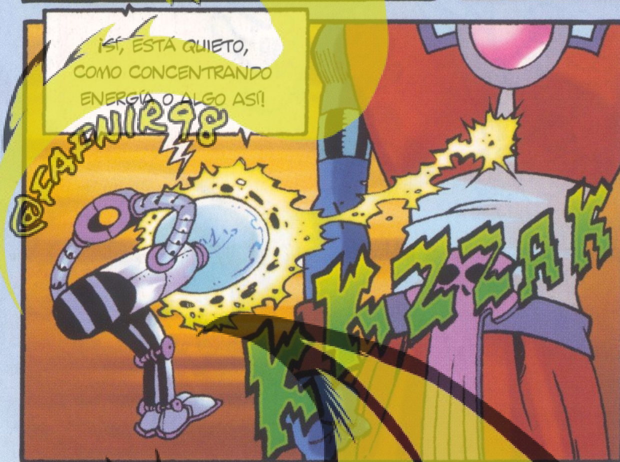
por Estudio Fénix



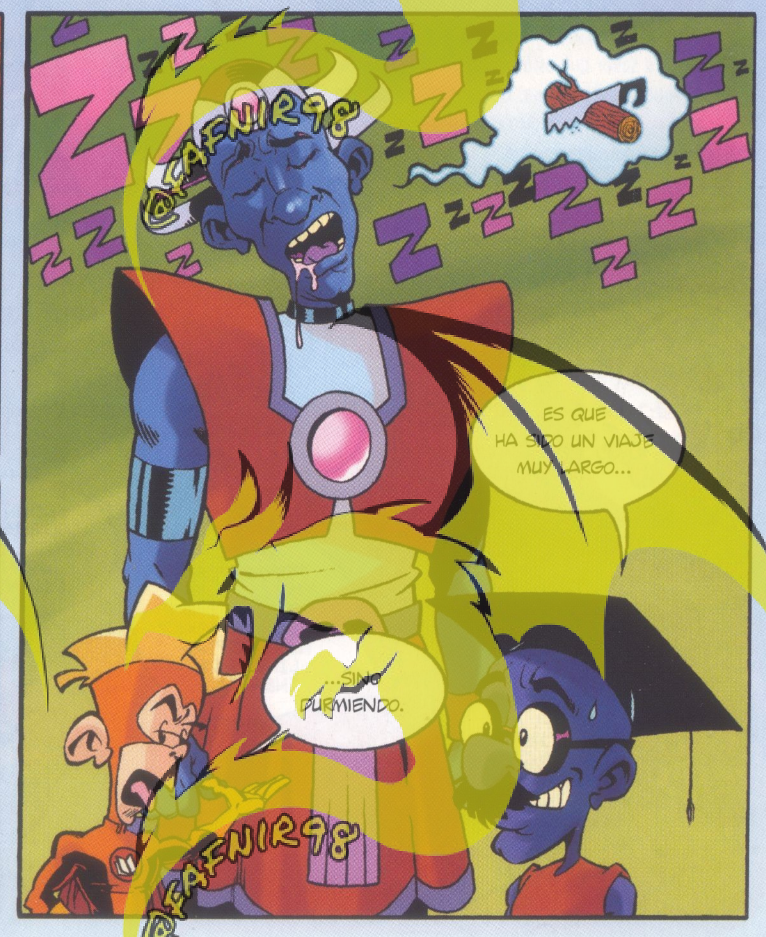


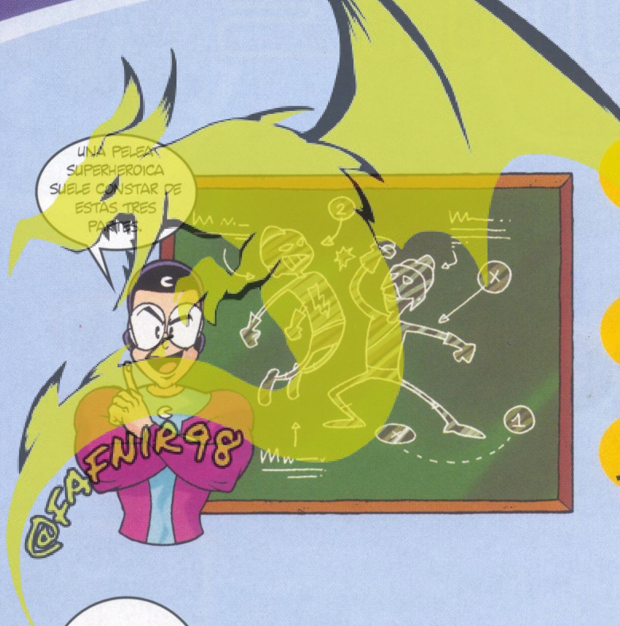












1 INICIO: LOS ADVERSARIOS SE ENCUENTRAN, YA SEA POR CASUALIDAD, PORQUE EL BUENO DESCUBRE AL MALO O PORQUE EL VILLANO LE TIENDE UNA TRAMPA AL HÉROE. UN RECURSO HABITUAL ES PLANTEAR LA LUCHA JUSTO CUANDO FINALIZA EL EPISODIO Y ASÍ "OBLIGAR" AL LECTOR A LEER EL SIGUIENTE SI QUIERE SABER CÓMO SE ACABA.

2 DESARROLLO: PUEDE SER MÁS O MENOS LARGO SEGÚN LA IMPORTANCIA DE LA PELEA. EN LOS MANGAS, LAS LUCHAS PUEDEN SER ETERNAS Y DURAR MÁS DE UN TOMO. EN LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES NO SE ALARGAN TANTO.

3 DESENLACE: UNO DE LOS DOS GANA O SE VEN OBLIGADOS A APLAZAR LA LUCHA POR ALGÚN ELEMENTO EXTERNO. AUNQUE GANE ALGUIEN, POR LO GENERAL, NO ES ALGO DEFINITIVO, YA QUE NADIE SUELE MORIR. UNO DE LOS RECURSOS DE LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES ES PRECISAMENTE EL ETERNO REGRESO DE LOS VILLANOS, UNA Y OTRA VEZ.



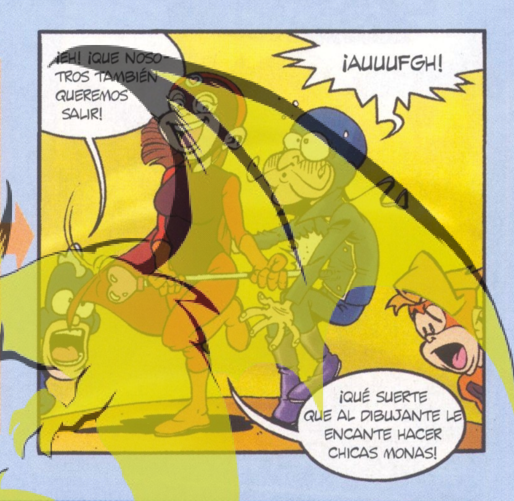
SIN PODERES
Son importantes los artilugios, las armas y una buena forma física de los que participan en los confrontamientos.

CON PODERES
Es lo más típico, por algo se les llama "Superhéroes".



CON MEGAPODERES
Hay villanos tan poderosos que para ser vencidos necesitan que se unan un mogollón de supertipos.

Si tenemos un supergrupo como protagonista de nuestras historias, debemos intentar que todos los personajes participen en las luchas y aporten su granito de arena y no centrarnos sólo en nuestro personaje favorito y olvidar al resto.



ATENCIÓN: En un cómic de superhéroes las luchas son una de las partes más importantes de la historia, por lo que les debemos prestar especial atención y evitar repetirnos, imaginando siempre nuevas situaciones. El tipo de personajes que se enfrenten condiciona el espacio en el que transcurrirá la lucha. Dos supertipos callejeros no lucharán en el mismo sitio que dos personajes más galácticos (por lo general).



Es importante que durante las luchas el lector tenga siempre la sensación de que los buenos están a punto de perder, para hacer la historia más emocionante.

Las luchas contra los secuaces del malo (si es que éste los tiene) suelen ser breves y no requieren mucho esfuerzo por parte del prota. Sirven para demostrar lo bueno que es el héroe en su trabajo, las habilidades que tiene, etc.



ACTIVIDAD:
Imagina una lucha de principio a fin entre tu protagonista y el supervillano que hayas creado para él, y envíanos un dibujo de la escena más impactante del combate a:
DESCUBRE LOS SECRETOS DE LOS SUPERHÉROES
Revista ¡Dibus!
C/Fluvià [illegible]
080[illegible] Barcelona



DIBUGAME

por Tomás Pardo

He dejado de lado por unas horas a Sly Raccoon y la búsqueda del libro de su familia, para dedicarme a prepararos los títulos más interesantes para esta sección. Venga, deprisita, que una astuta –y hermosa– oficial de policía me pisa los talones.

SHREK

¿Adivinas quién vuelve de la ciénaga? Shrek regresa para los aficionados a los videojuegos y para todas las plataformas. En **Shrek Treasure Hunt** (PSOne) los aficionados más jóvenes podrán jugar como si fueran **Shrek** en una serie de minijuegos. Todo empieza en la ciénaga, donde **Shrek** y **Fiona** han planeado una merienda. Parece que tres ratones ciegos han "tomado prestadas" algunas cosas de **Shrek** y las "han cambiado de sitio". **SHREK EXTRA LARGE** es un juego imprescindible para GameCube. **Shrek** regresa con 10 niveles, nuevos y encantadores personajes de cuentos de hadas, más de 15 formidables escenarios y mucha acción. Los jugadores podrán explorar extrañas tierras encantadas y completar más de 50 misiones para rescatar a la princesa **Fiona**. Desde ayudar a **Hansel** y **Gretel** a encontrar la casita de chocolate, hasta ayudar a príncipes encantadores o a la famosa mamá **Oca**. ¿Te atreves a luchar contra la temible Reina del Helado?

Rayman vuelve a la carga en **RAYMAN3: HOODLUM HAVOC**, un juego que se lanzará para GBA y GCube. La novedad es que el juego permitirá la conexión de las dos consolas. **RAYMAN3** incluye un juego especial multijugador que permite a los jugadores de GCube probar sus habilidades en una frenética carrera construida en tiempo real por los jugadores de GBA. También se podrán bajar 10 mapas especiales y un desafío final desde GBA a GCube. Además, en GCube dispondremos de dos mapas y vídeos exclusivos.

Si lo tuyo es la música y tienes una PlayStation 2, no debes perderte **SPACE CHANNEL V2**. Un divertido juego musical protagonizado nuevamente por **Ulala**, que vuelve a la carga para combatir la amenaza alienígena que acecha en la galaxia. Pero no creáis que se trata de un juego [illegible]. **SPACE CHANNEL V2** es un entretenido juego de baile con el que disfrutará toda la familia. Seguro que tendrás que quitarle el mando de la Play a más de un pariente. Ayuda a **Ulala** a perfeccionar sus pasos de baile para derrotar a los marcianos más bailongos de este lado del Universo. ¡Y eso que no conocen el Aserejé!

Por cierto, **Michael Jackson** aparece en el videojuego bailando con **Ulala**.

GAME-NOTIX

>> Continuamos con las novedades de Nintendo para este año. En esta ocasión le llega turno a GCube. En mayo llega **ZELDA: WIND WAKER**, uno de los títulos más esperados por los fans de la saga. El inicio del verano coincidirá con el lanzamiento de **WARIO WORLD**, un divertido juego de plataformas que hará las delicias de los seguidores de los personajes de **Super Mario**. También **FINAL FANTASY** se paseará por el cubo de Nintendo con un juego exclusivo el **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES**. Y atención al nuevo pack de Gcube con **METROID PRIME**... imprescindible para los que deséis pasar un buen rato en compañía del cubo de Nintendo.

PEQUEÑO MOSQUITO

Guión y dibujo: Darío Adanti

¿QUÉ HACES, PEQUEÑO MOSQUITO?

EL MAESTRO ME PIDIÓ QUE LE TRAJERA OLIVAS, PERO NO ENCUENTRO POR NINGÚN LADO...

¡PERO SI EL OLIVAR ESTÁ LLENO DE OLIVAS!

YA, PERO EL MAESTRO ME PIDIÓ OLIVAS SIN HUESO...

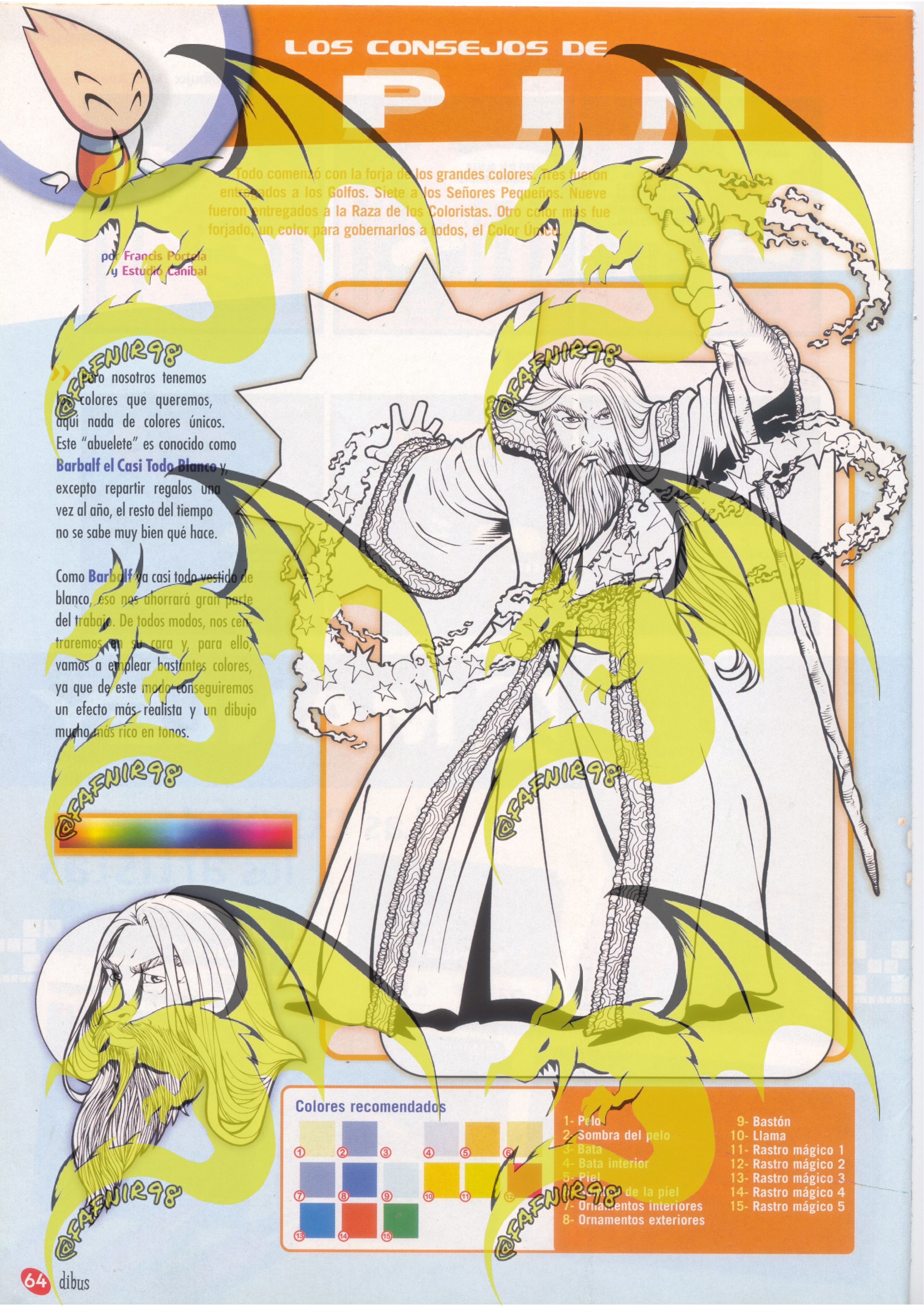
PEQUEÑO MOSQUITO

PEQUEÑO MOSQUITO ROMPERÁ UN COCO CON EL PODER DE SU MENTE...

¡IIIIIIHHHHHH!

PERO, PEQUEÑO MOSQUITO, EL COCO SIGUE INTACTO....

SÍ... PERO LO HE DESTROZADO POR DENTRO...



LOS CONSEJOS DE PIN

Todo comenzó con la forja de los grandes colores. Tres fueron entregados a los Golfos. Siete a los Señores Pequeños. Nueve fueron entregados a la Raza de los Coloristas. Otro color más fue forjado, un color para gobernarlos a todos, el Color Único.

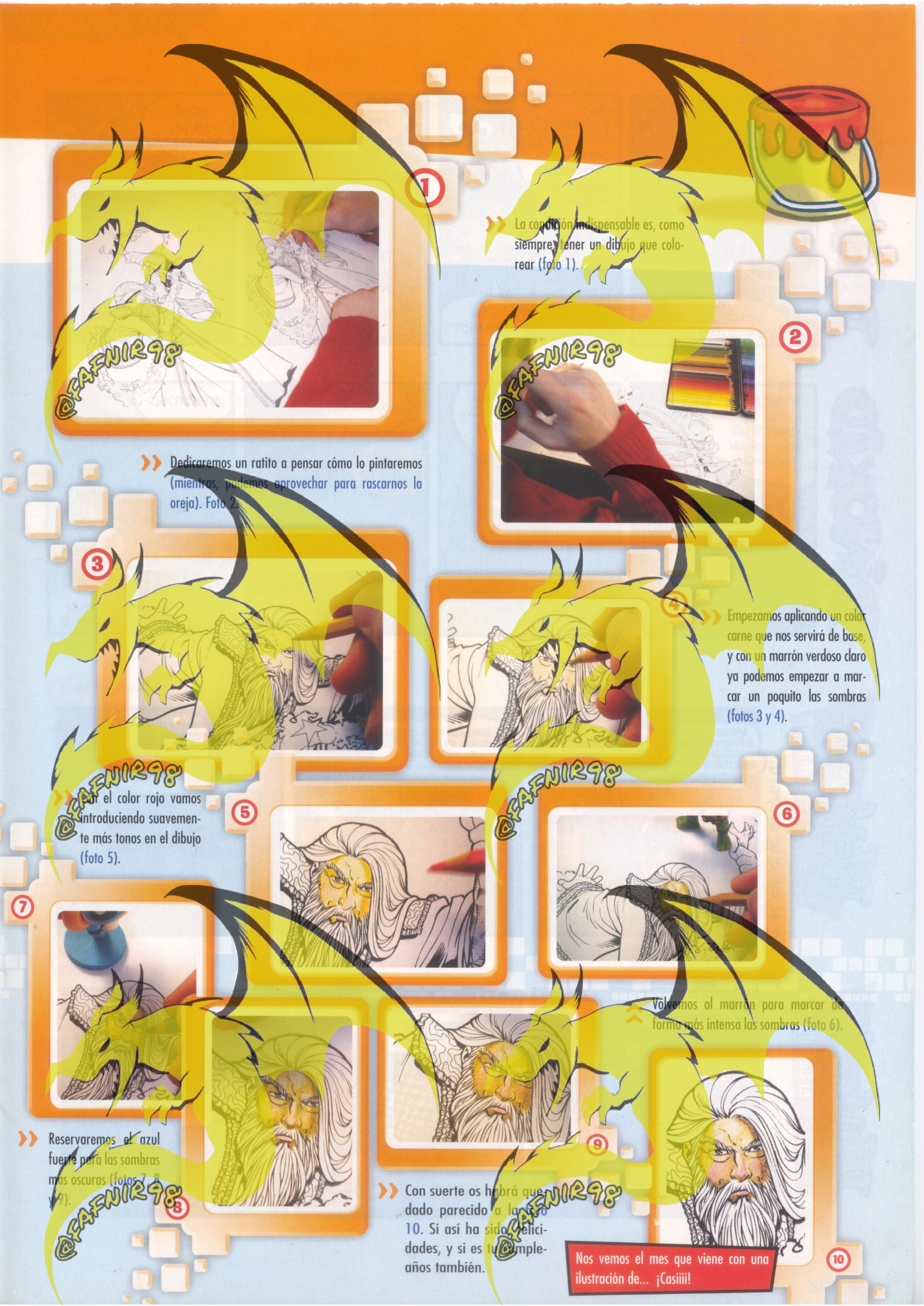
por Francis Portela
y Estudio Caníbal

» Pero nosotros tenemos los colores que queremos, aquí nada de colores únicos. Este "abuelete" es conocido como **Barbalf el Casi Todo Blanco** y, excepto repartir regalos una vez al año, el resto del tiempo no se sabe muy bien qué hace.

Como **Barbalf** va casi todo vestido de blanco, eso nos ahorrará gran parte del trabajo. De todos modos, nos centraremos en su cara y, para ello, vamos a emplear bastantes colores, ya que de este modo conseguiremos un efecto más realista y un dibujo mucho más rico en tonos.

Colores recomendados

1- Pelo
2- Sombra del pelo
3- Bata
4- Bata interior
5- Piel
6- [illegible] de la piel
7- Ornamentos interiores
8- Ornamentos exteriores
9- Bastón
10- Llama
11- Rastro mágico 1
12- Rastro mágico 2
13- Rastro mágico 3
14- Rastro mágico 4
15- Rastro mágico 5



La condición indispensable es, como siempre, tener un dibujo que colorear (foto 1).

Dedicaremos un ratito a pensar cómo lo pintaremos (mientras, podemos aprovechar para rascarnos la oreja). Foto 2.

Empezamos aplicando un color carne que nos servirá de base, y con un marrón verdoso claro ya podemos empezar a marcar un poquito las sombras (fotos 3 y 4).

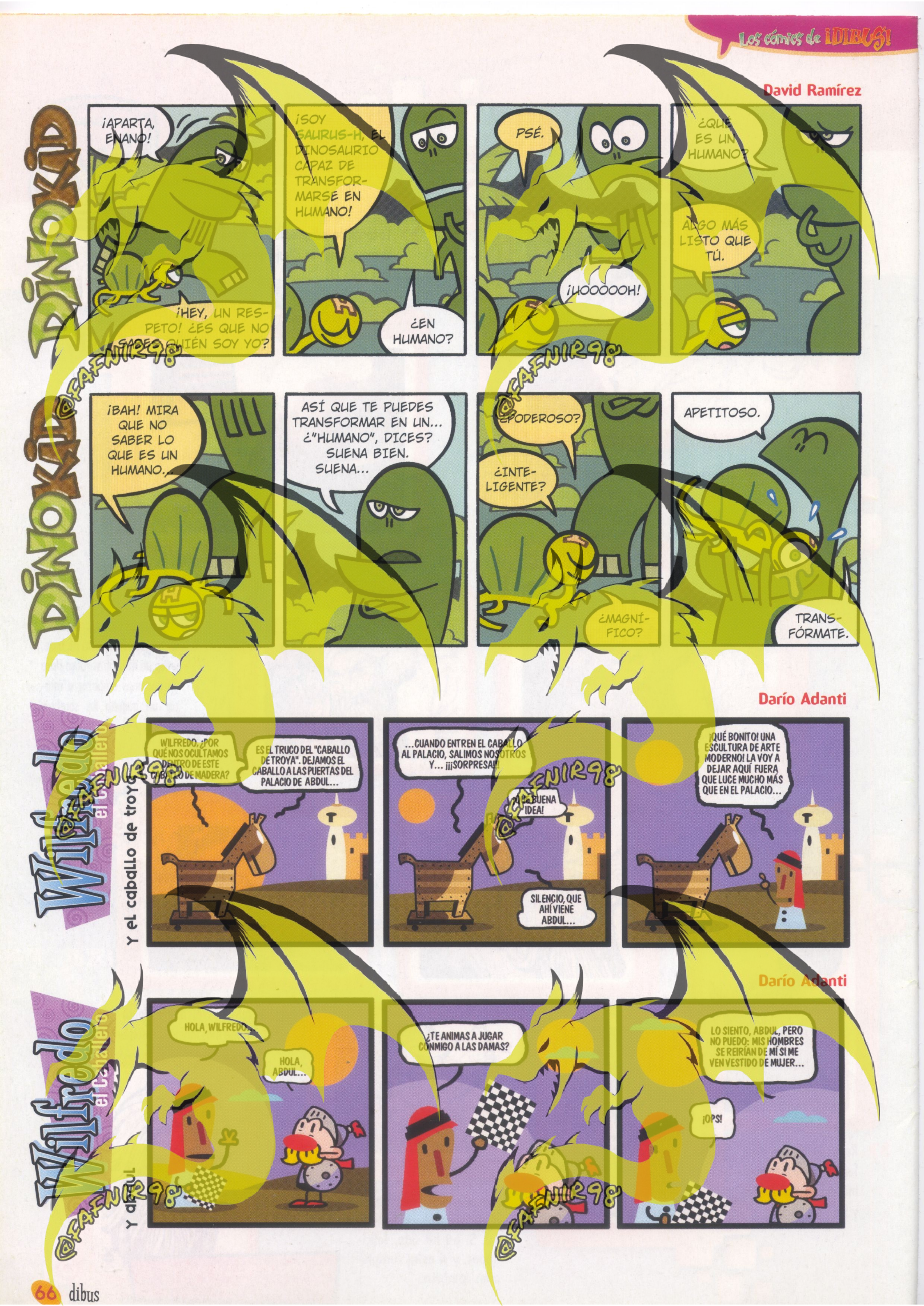
Con el color rojo vamos introduciendo suavemente más tonos en el dibujo (foto 5).

Volvemos al marrón para marcar de forma más intensa las sombras (foto 6).

Reservaremos el azul fuerte para las sombras más oscuras (fotos 7, 8 y 9).

Con suerte os habrá quedado parecido a la foto 10. Si así ha sido, felicidades, y si es tu cumpleaños también.

Nos vemos el mes que viene con una ilustración de... ¡Casiiii!


DINOKID
David Ramírez
¡APARTA, ENANO!
¡HEY, UN RESPETO! ¿ES QUE NO SABES QUIÉN SOY YO?
¡SOY SAURUS-H, EL DINOSAURIO CAPAZ DE TRANSFORMARSE EN HUMANO!
¿EN HUMANO?
PSÉ.
¡UOOOOOH!
¿QUÉ ES UN HUMANO?
ALGO MÁS LISTO QUE TÚ.
¡BAH! MIRA QUE NO SABER LO QUE ES UN HUMANO...
ASÍ QUE TE PUEDES TRANSFORMAR EN UN... ¿"HUMANO", DICES? SUENA BIEN. SUENA...
¿PODEROSO?
¿INTELIGENTE?
¿MAGNÍFICO?
APETITOSO.
TRANSFÓRMATE.
Wilfredo el caballero
Y el caballo de troya
Darío Adanti
WILFREDO, ¿POR QUÉ NOS OCULTAMOS DENTRO DE ESTE CABALLO DE MADERA?
ES EL TRUCO DEL "CABALLO DE TROYA". DEJAMOS EL CABALLO A LAS PUERTAS DEL PALACIO DE ABDUL...
...CUANDO ENTREN EL CABALLO AL PALACIO, SALIMOS NOSOTROS Y... ¡¡¡SORPRESA!!!
¡QUÉ BUENA IDEA!
SILENCIO, QUE AHÍ VIENE ABDUL...
¡QUÉ BONITO! UNA ESCULTURA DE ARTE MODERNO! LA VOY A DEJAR AQUÍ FUERA QUE LUCE MUCHO MÁS QUE EN EL PALACIO...
Wilfredo el caballero
Darío Adanti
HOLA, WILFREDO.
HOLA, ABDUL...
¿TE ANIMAS A JUGAR CONMIGO A LAS DAMAS?
LO SIENTO, ABDUL, PERO NO PUEDO: MIS HOMBRES SE REIRÍAN DE MÍ SI ME VEN VESTIDO DE MUJER...
¡OPS!
@FAFNIR98


Dibu Concurso
DORAEMON Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR
¿ESTÁS LISTO PARA LA CAZA Y CAPTURA DEL TESORO DE LOS PIRATAS? PUES HAZ COMO NOBITA Y PÍDELE A DORAEMON UN FABULOSO BARCO PIRATA... ESTÁS A PUNTO DE EMBARCARTE EN UNA EMOCIONANTE AVENTURA, DIBUCOLEGA.
la película DORAEMON Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR
Sorteamos...
DVD de DORAEMON Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR
LUK INTERNACIONAL S.A.
Si quieres ganar uno, dibuja a Doraemon y sus amigos desembarcando en la isla Tomoe.
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO DORAEMON
Revista ¡DIBUS!
C/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 30 DE ABRIL!
DIBUCONCURSO DORAEMON
Dibuja a Doraemon y sus amigos desembarcando en la isla Tomoe.
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono: E-mail:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:

DELTORA



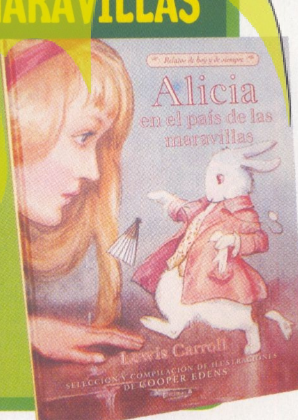
Los bosques del silencio y **El lago de las lágrimas** contienen toda la historia de **Lief** y de su cruzada contra el **Señor de la Sombra**. Las tierras de Del corren un gran peligro y sólo **Lief** y sus compañeros podrán evitarlo. Para ello deberán hallar las siete gemas del Cinturón de Deltora, que aseguran la fuerza y la unidad de las tierras de Del. ¿Lo conseguirán?

Emily Rodda
EDITA: Montena

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Alicia es una niña muy curiosa que, de la forma más sorprendente, es transportada a un mundo de fantasía en el que todo es posible. Conejos que hablan, huevos que bailan y rosas que riñen a la gente… Disfruta de la fantástica edición de este cuento clásico que ha maravillado a generaciones de pequeños y mayores.

Lewis Carroll
ILUSTRACIONES: Cooper Edens
EDITA: Ediciones B / Grupo Z



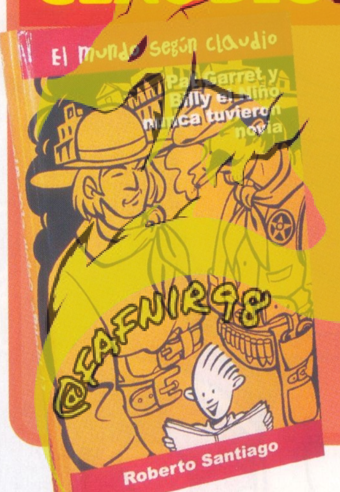
TRAS LOS MUROS
EL FANTASMA ADALBERTO



¿Te imaginas tener un fantasma en casa? ¿Y si además fuera un niño o una niña de tu misma edad? **Hugo** forja una amistad muy especial con **Adalberto**, un fantasma que vive en su casa y que le contará historias increíbles.

Mercedes Neuschäfer-Carlón
ILUSTRACIONES: Lluís Farré
EDITA: Alfaguay

EL MUNDO SEGÚN CLAUDIO
PATT GARRET Y BILLY EL NIÑO NUNCA TUVIERON NOVIA



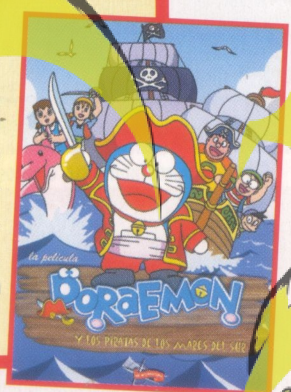
Claudio tiene una particular forma de contemplar lo que le rodea. En esta ocasión, le tocará enfrentarse a los secretos y a las mentirijillas piadosas que tanto abundan en su clase.

Roberto Santiago
EDITA: Edebé

DORAEMON
Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR

¡El gato cósmico se embarca en la mayor aventura jamás contada! Junto con **Nobita**, **Gian**, **Suneo** y **Shizuka** correrá aventuras increíbles. Si ya la viste en el cine, no puedes perderte el VHS o el DVD, ya que los extras incluyen fichas de los personajes clave de la película, del doblaje, de los creadores de **Doraemon** y también de todo lo que puedes encontrar relacionado con el gato-robot del futuro. Además, podrás ver la peli en cuatro idiomas: castellano, catalán, euskera y portugués. ¡Viaja a los Mares del Sur con **Doraemon** y los piratas!

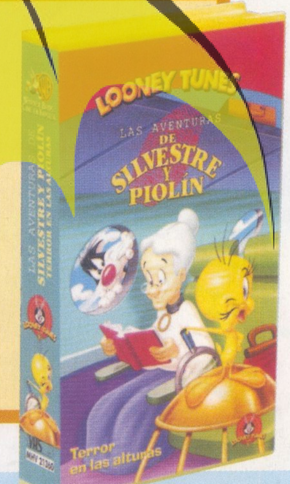
Luk Internacional
VHS/DVD



LOONEY TUNES
LOS CASOS DE SILVESTRE Y PIOLÍN

El gato y el canario más famosos de Warner unen sus fuerzas para investigar y resolver misterios que parecen inexplicables. ¿Que no te imaginas a **Silvestre** y **Piolín** de buenas? ¡Eso es que no has visto esta serie!

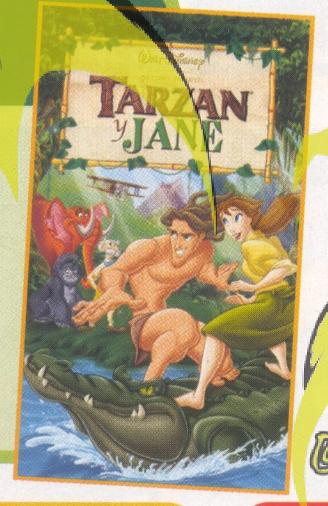
Warner Home Video
VHS



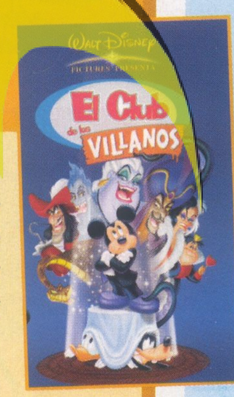
TARZÁN Y JANE

Si te encandiló la historia de **Tarzán** y **Jane**, aquí llegan el VHS y el DVD. Este último, además del doblaje y los subtítulos en Español e Inglés, contiene juegos interactivos y vídeos musicales. Conviértete en el rey de la selva con el juego de **Tarzán** y **Jane** y construye tu propia casa-árbol. ¿Te atreves?

Buena Vista Home Entertainment
VHS/DVD



EL CLUB DE LOS VILLANOS



Mickey busca una buena idea para llenar su local, el House of Mouse, y se le ocurre algo tan arriesgado como genial: invitar a todos lo villanos de **Disney**. ¿Os imagináis lo que podrían maquinar **Maléfica**, el **Capitán Garfio**, **Úrsula**, **Hades** y **Cruella de Vil** juntos? ¡como para perdérselo!

Buena Vista Home Entertainment
VHS/DVD

RUGRATS PASCUA



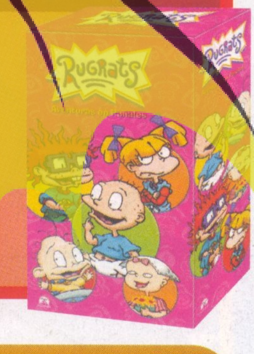
Tommy se da cuenta de que **Spike**, su perro, ya no es el que era. No le hace ni caso, ya que le dedica todo el tiempo a su novia **Fifí**. Para arreglar la situación, a **Angelica** no se le ocurre nada mejor que casar a la feliz pareja. ¿Triunfará el amor?

Paramount Home Entertainment
VHS

PACK RUGRATS: PASCUA + MÁS GRANDES Y TRAVIESOS

En este especial los peques más revoltosos del barrio tienen diez años más... ¿Cómo serán **Tommy**, **Dil**, **Angelica** y **Chuckie**? Si no puedes resistir la tentación de averiguarlo, aquí tienes este *pack*, que, además, incluye la aventura de Pascua de **Tommy**.

Paramount Home Entertainment
VHS



FINAL FANTASY ORIGINS



Si en su día no tuviste la oportunidad de jugar con la primera y la segunda aventura de esta emocionante saga de fantasía heroica, ésta es tu oportunidad, porque encontrarás las dos en esta edición para **PSOne**, junto con algunas sorpresitas para los fans de **Final Fantasy**. ¿Vas a perdértelo?

Infogrames
PSOne

MICKEY PLAYSTATION

Aprender y jugar con la Play ya no va a estar reñido gracias a este nuevo juego en el que el ratón de Disney enseñará a niños y niñas entre cuatro y seis años a explorar el mundo que les rodea. ¿Qué mejor manera de introducir el cálculo o la lectura que jugando?

Disney Interactive
PSOne



IRON MAN

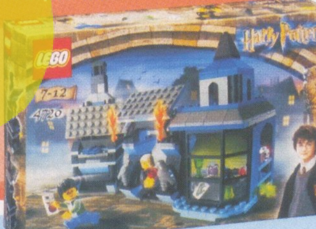
Tras un fatal accidente, **Anthony Stark** se construye un increíble traje mecánico que, además de mantenerle con vida, le proporciona fantásticos superpoderes. Así se convierte en **Iron Man**, un héroe para el que casi todo es posible. Pero su armadura ha caído en las garras de **Crimson**, uno de sus archienemigos. **Anthony** deberá utilizar un traje alternativo para poder recuperar el verdadero. ¿Lo logrará?

Torus Games / Activision / Marvel
GBA

LEGO HARRY POTTER

Si te gustó la peli, ahora puedes seguir las aventuras de **Harry Potter** en estos dos nuevos escenarios: el oscuro callejón Knockturn, donde te las tendrás que ver con **Lucius Malfoy**, y la tienda de artículos de Quidditch™, en la que te encontrarás con **Draco**. ¡La emoción la pones tú!






PASATIEMPOS M
Diego quiere ser mago cuando sea mayor y ha invitado a sus amigos como público para que se presten de voluntarios. ¿Nos ayudas a hacer magia con él?
A
Diego ha perdido el control sobre su sombrero y no sabe cuántas palomas y ratones han salido de él. ¿Puedes contarlos y decirle de paso cuál es la única paloma diferente?
B
Ha ocurrido una cosa más preocupante todavía. Además de que no encuentra los brazos de su amigo, ha dejado a alguien encerrado en el ... ¡Descubre a quién resolviendo este jeroglífico!
-F D IA
@FAFNIR98


AGICOS
por Alex Fito
D
Encuentra los nombres de 6 famosos magos, tanto de la vida real como de la ficción:
D A T E R E T T O P
O U H R Z I O A I Y
H E M G I R N M R R
O V E B I I G A E R
U B R P L P T R Z A
D O L L O E O I O H
I L T N R T D Z S I
N O N A R E U O I H
I S L S I L E D R P
F L A D N A G Ñ H E
E
COSA DE BRUJAS
Fijaos bien en estas tres imágenes que vienen a continuación...
¿Sabríais decir cuáles son las que tienen las rectas igual de largas?
a
b
c
F
ILUSIÓN ÓPTICA
¿Cuántas figuras ves en este dibujo?
C
Un truco visual para que lo hagáis en casa:
Poned los dedos, como Rosa María, a unos 10 cm de los ojos y, mirándolos fijamente, juntad y separad los dedos repetidas veces. ¡Veréis cómo aparece una salchicha en movimiento!


Creado por: Sam G.C.
Guión: David Ramírez
Dibujo y color: Sam G.C.
11
OIGA... ¡QUÉ MANÍA CON COMERSE A MI PUPILA!
ES QUE MI RELIGIÓN SÓLO ME PERMITE COMER COSAS DE COLOR LILA...
¡EL PAN NO ES LILA...!
¡HOMBRE! ¡ES QUE COMER SIN PAN
¡KAROLI ARKIÑANI! ¡SANDÍAS VIOLETAS DE MAJHAL-AVPIA PARA TI!
UGGH, ESTOY MUERTO DE HAMBRE. ¡HAY TAN POCA COMIDA DE COLOR LILA...!
GRONRGHH
¡genial!
DARTE LAS GRACIAS DE UNA MANERA...
ADELANTE...
SMUACK
ADIÓS. ¡Y GRACIAS!
¡EJEM! COMPREMOS EL PAPEL PARA ESCRIBIR HECHIZOS...
¿PAPEL? ¡TENGO EL MEJOR, FABRICADO CON ÁRBOLES INVISIBLES!
¡QUÉ GUAY!
COMPRAD PAPEL HECHO CON ÁRBOLES PARLANTES: ¡SE ESCRIBE ÉL SOLO!
¡Cierto es!
¡PAPEL HECHO CON ÁRBOLES OSCUROS, PARA VUESTROS HECHIZOS MÁS SECRETOS!
¡PAPEL FABRICADO A PARTIR DE BONSAÍS ENANOS DE LOS GNOMOS!
PAPEL HECHO DE ÁRBOL DEL CENTRO DEL MUNDO...
...ES EL QUE ESTÁ DE OFERTA.
2x1
...
...

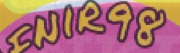

Bienvenidos a...
El Club ¡Dibus!
1- Manuel García López, Córdoba
2- Garazi Oar Legarreta, Getxo (Vizcaya)
3- Alba Rosique Sánchez, Alicante
Los finalistas...
¡Atención, dibuartista!
Buscamos los mejores dibujos...
1
2
Para todos los que leen ¡Dibus! y también para mi familia ¡y todos mis amigos!
3
EL DIBUJO DEL MES POR:
Nombre: Josep Prat Sorolla
Localidad: Capellades
Provincia: Barcelona
Comentario: Josep nos regala un simpático dibujo de Ranma chica y Genma Saotome de viaje por las montañas de China. Lo que más nos ha llamado la atención es la forma en que está entintado, a plumilla, técnica que aporta mucha fuerza al trazo y con la que consigue un efecto tridimensional muy logrado. En cuanto al color, la combinación de lápiz de color con difuminado también es muy acertada.
@FAFNIR98



¡YA ESTAMOS AQUÍ!

Este mes aterrizamos con un nuevo cargamento de vuestros magníficos dibujos y con muchas ganas de comentarlos. Nos han llegado un montón de propuestas interesantes y de preguntas que Pin, Plu y Dibu intentarán responder lo mejor que puedan. Estamos desempolvando los ventiladores para cuando empiece el buen tiempo y en la redacción no corre demasiado aire. ¡A ver si nos enviáis dibujos fresquitos de temas primaverales! También podéis dibujar a vuestros héroes zampándose los primeros helados de la temporada, y así entramos en materia.

1D! La primera carta la envía **Violeta Pérez Rodríguez** desde A Coruña. Esta dibulectora nos ha dibujado un espectacular **Spiderman** entintado y coloreado con rotuladores. **Violeta** nos hace un montón de preguntas, porque además de ser fan del héroe arácnido, también lo es de **SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS**. Quiere saber si hay película sobre la serie. Pues sí, **Jonu Media** editó la primera película el pasado Saló del Manga de Barcelona. Ah, pasamos a los jefes tu sugerencia de seguir con la publicación del cómic **MAGIC PIZZA**, de **David Ramírez**. Gracias por tu interés y hasta otra.



2D! **Nerea Salazar Vila** es una dibucolega que nos escribe desde Cerdanyola, en Barcelona. **Nerea** es una fan del dibujo al estilo manga y lo que más le gustaría es dibujar un cómic. Nos pregunta dónde conseguir cómics y revistas sobre manga. Actualmente, puedes adquirir revistas de cómic y animación japonesa como **JONU** en los quioscos. También en las tiendas especializadas de Barcelona (que hay unas cuantas) encontrarás montones de mangas y de artículos relacionados con ellos. En cuanto a tu dibujo, está muy bien, tanto en las formas como en el color; se nota que está hecho con cariño. Sólo tienes que intentar dar más matices de color a la figura para que no resulte tan plana.



3D! **Jin Jin Xia** es una simpática dibucolega oriental que vive en Bilbao. Le encanta el cómic **JEANNE, LA LADRONA CELESTIAL** y nos pide que realicemos un reportaje sobre él... Pues si tienes **¡DIBUS! 36**, te llevarás una agradable sorpresa en la sección Dibumanga. Nos comentas que no te salen los dibujos sin un modelo delante. Esto tiene solución, pero necesitarás mucha constancia. Trata de recordar un dibujo que hayas copiado y que te haya quedado especialmente bien. Intenta dibujarlo después sobre el papel

DIBURANKING

Los personajes cinematográficos siguen copando los primeros puestos, aunque una simpática heroína ha conseguido calar hondo en los lápices de nuestros lectores. ¡Y es que dibujar a Sakura es todo un gustazo!

1. HARRY POTTER
2. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
3. SPIDER-MAN
4. LOS SIMPSON
5. SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS



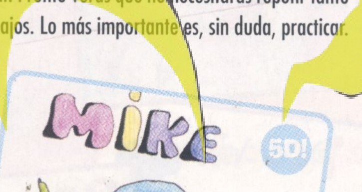
Angela To[illegible] Fernández, 11 años, Segovia.



Gertrudis Suárez, 12 años, Las Palmas de Gran Canaria.

con todos los detalles que recuerdes y la mayor fidelidad posible. Si practicas todos los días, pronto podrás hacer tus propios dibujos sin necesidad de copiar, porque serás capaz de retener todos los detalles que necesites en tu memoria. Luego, no te será difícil empezar a desarrollar un estilo propio. ¿Te animas?

4D! **Pedro Rodríguez Expósito** tiene 14 años y nos escribe desde Alicante. Nos ha enviado una maravilla de sobre pintado con témperas que **Pin** y **Plu** han alabado con creces. Además, en su carta nos dice que le encanta todo lo relacionado con la magia y la fantasía. Tu dibujo está bien realizado, y es normal que tengas miedo de pasarte con las pinturas. A todos los artistas les ocurre lo mismo cuando toman el pincel, aunque sus logros les animan a superarse cada vez más. Ánimo y a practicar, y si te equivocas... vuelve a empezar. Pronto verás que no necesitarás repetir tanto los trabajos. Lo más importante es, sin duda, practicar.





5D! **Miguel Ángel Ruiz de Llanes** nos escribe desde Leganés (Madrid) y tiene un problema con su dibujo: le dicen que parece calcado. A lo mejor, el problema radica en que las proporciones están muy bien conseguidas mientras que la línea es algo insegura y faltan algunos detalles, lo cual quizá hace pensar que

DIRECCIONES QUE MOLAN

¿Te gusta diseñar páginas web? ¿Y escribir a los foros y enviar dibujos por e-mail a los amigos? ¡Pues ésta es tu sección! Envíanos una carta o un e-mail, y reseñaremos tu dirección.

Envía tu carta a:
DIRECCIONES QUE MOLAN
Revista ¡Dibus! C/Fluvià, 89
08019 Barcelona

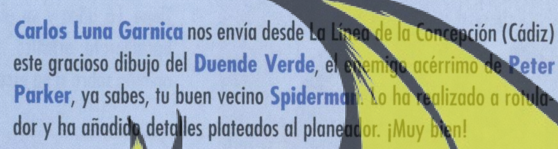
O un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com
¡Te esperamos!

Nuestra dibulectora **Zara Palm** nos envía desde Alcalá de Henares un *link* a la siguiente dirección:
http://www.kiddonet.com
Esta página es nada menos que un portal juvenil donde os podréis entretener durante un buen rato. Eso sí, después de terminar los deberes, ¿eh? Aunque tenéis que apuntaros para realizar actividades tan divertidas como diseñar personajes, también podéis leer cómics interactivos y... ¡crear los vuestros! Gracias, **Zara!**

Descubre los *secretos* de los SUPERHÉROES

SPIDER-MAN sigue siendo uno de vuestros favoritos, ya que recibimos muchos dibujos con el Hombre Araña como protagonista. Este mes, además, una dibulectora nos sorprende con un impresionante Lobezno.

Lucía Fernández Ramos nos ha enviado dos dibujos desde Valverde de la Vera (Cáceres). Uno es de un guerrero medieval con un dragón de fondo magníficamente dibujado y coloreado, con grandes dosis de realismo. El segundo dibujo es de **Lobezno** a la luz de la luna —muy acertado el efecto brumoso del cielo— que parece que esté amenazando al lector con sus garras de "adamantium". Felicidades, eres toda una artista.


Carlos Luna Garnica nos envía desde La Línea de la Concepción (Cádiz) este gracioso dibujo del **Duende Verde**, el enemigo acérrimo de **Peter Parker**, ya sabes, tu buen vecino **Spiderman**. Lo ha realizado a rotulador y ha añadido detalles plateados al planeador. ¡Muy bien!





Pikadibujos del mes

1- **Eduardo Romero Moreno**,
El Prat de Llobregat (Barcelona)
2- **Daniel Rodríguez Dorta**,
Las Palmas de Gran Canaria
3- **Laura Pérez Torres**,
Tudela (Navarra)
4- **Frank Maguire Serra**,
Picassent (Valencia)
5- **Sandra Cánovas Soto**,
Cartagena (Murcia)

Top 10 de personajes

Aragorn ha entrado con fuerza gracias a las cartas de los dibulectores "senior" y Takato se mantiene en su puesto, aunque el rey indestronable sigue siendo Harry Potter, el aprendiz de mago más famoso del planeta.

9 Pétalo (Las Supernenas)
9 Bunny Tsukino (Sailormoon)
8 Takato (Digimon Timers)
7 Son Gokuh (Bola de Dragón GT)
6 Mickey Mouse (House of Mouse)
5 Aragorn (El Señor de los Anillos)
4 Shinnosuke Nohara (Shin Chan)
3 Bart Simpson (Los Simpson)
2 Frodo (El Señor de los Anillos)
1 Harry Potter (Harry Potter y la cámara secreta)

está calcado. Pero si tú dices que lo has copiado esforzándote mucho, nosotros no pondremos en duda tu palabra. Intenta matizar más los colores, conseguirás más volumen y, por tanto, mayor realismo. Al fin y al cabo, **Mike Wazowsky** es un personaje eminentemente esférico.

6D! Mar Ferrer nos escribe desde Cornellà, en Barcelona, y nos ha dado una grata sorpresa al enviarnos un elaborado dibujo de un duende de las flores. Felicidades por este magnífico dibujo y sigue practicando, dibuartista. Esperamos tus cartas para ver tu evolución.

7D! Jaime Corbeto González nos envía su carta desde El Prat de Llobregat (Barcelona) y ha realizado un dibujo claramente influido por el estilo manga. Tiene 16 años y su objetivo es estudiar bachillerato artístico. Nos pide nuestra opinión sobre si ha escogido bien. **Jaime**, agradecemos tu confianza, pero sólo hay una persona que puede saber a ciencia cierta que es lo que realmente le gusta, y ése, sin lugar a dudas, eres tú. En cuanto a lo de **Disney**, piensa que exigen un nivel muy alto para aceptar dibujantes en sus estudios de animación, así que tendrás que esforzarte un montón si te has puesto una meta tan alta. Tu dibujo está bien y los colores son muy alegres, pero un solo dibujo es muy poca información para juzgar en un caso así. Lo que sí te daremos es un consejo de oro, y es que no hay meta a la que no pueda llegar una persona constante. Con tesón conseguirás todo lo que te propongas. No olvidamos incluir tu dirección, como pides, para intercambiar dibujos al estilo Disney con otros dibuartistas:
Carretera de la Marina nº5, 4º 2ª
08820 El Prat de Llobregat (Barcelona)
Y sí, puedes enviarnos todos los dibujos que quieras, que aquí estaremos.

6D!

7D!

Paloma Rey Luque, 13 años, Sevilla.

Anna Brugat Mangas, 14 años, Girona.

//CONEXIÓN DIBUS//

Teodoro López Torres tiene catorce años y le gustaría cartearse con dibucolegas a los que les guste **Reena y Gaudy**, **El Guerrero Samurai** o **Detective Conan**. Escribidle a:
C/Lepanto nº73, 1º
Mataró (Barcelona)

Alvaro Suárez Trabanco quiere crear un club de fans de **Superlópez** puesto que es un entusiasta de la obra de **Jan**. Además, le encantaría conseguir el ejemplar de **Los gemelos Superlópez**. Si alguno de vosotros lo tiene, puede escribirle a:
C/Antonio Cachero nº17, 3º
33209 Gijón

Aquí tenéis un club de fans de **El Señor de los Anillos** y **Tina**, su fundadora, os invita a inscribiros:
El Señor de los Anillos
C/Camí antic de Can Canals nº5-7
Urbanización Can Canals
08784 Piera (Barcelona)

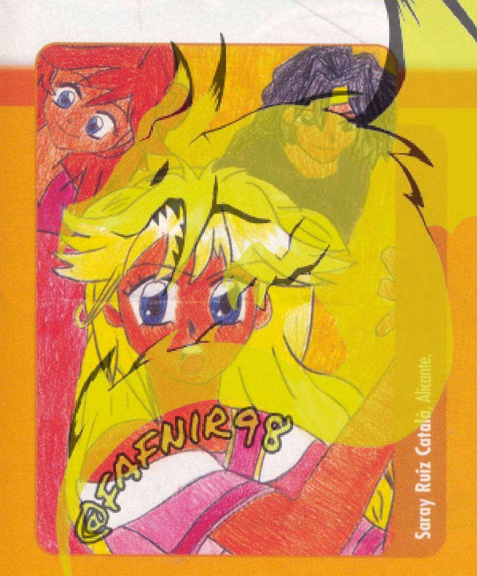
Sandra Beatriz y **Adán** van a formar un club de fans de nuestro mago favorito: **Harry Potter**. Prometen responder a todas las cartas y, muy ilusionados, dan su dirección:
Beatriz Hohenleiter Márquez
C/Baltasar de Alcázar nº2
Edificio Canciller pta.10, 4ºA
41008 Sevilla

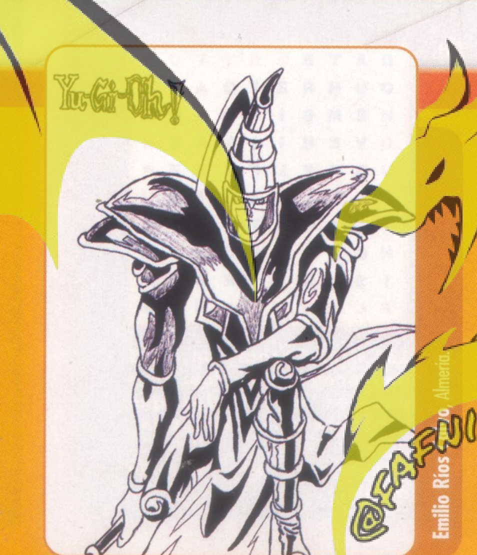
María Gómez Reales llega con muchas ganas de cartearse con dibucolegas a los que les guste **Sailormoon**, **Detective Conan** y **La familia crece.** María vive en:
Pza. Antonio Cortés Lavado pta. 2, 2º E
06003 Badajoz

El club que propone **Alejandro Fernández Rodríguez** tratará sobre el mundo de los cómics, estará en continuo movimiento y se aceptarán socios desde los 0 hasta los 999 años. Poneos en contacto en:
C/Alejandro Hidalgo nº9
35005 Las Palmas de Gran Canarias

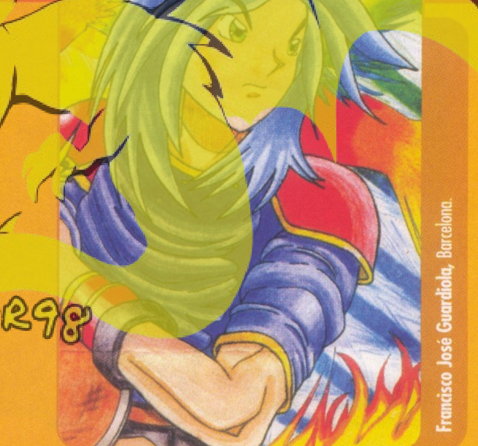
Cristina es de Salamanca y ha decidido formar un nuevo y estupendo club de **Harry Potter** para los que vivís allí. ¿Os animáis?
Avda. Comuneros nº127, 4ºA
37003 Salamanca

¿Os gustan **Pokémon**, **Digimon**, **Sakura** y **Harry Potter**? ¿Y participar en concursos, intercambiar dibujos y hacer amigos por carta? Pues no lo dudéis más y escribid al:
Club [illegible] Star
C/San Lorenzo nº26
07620 Llucmajor (Baleares)
PD: Todos los socios recibirán un carnet.


Saray Ruiz Cataià, Alicante.



Emilio Ríos [illegible], Almería.


Francisco José Guardiola, Barcelona.

Fantasy manía

En este apartado se dan cita algunos personajes de la cosecha de los dibuartistas, a los que felicitamos desde aquí por su sorprendente creatividad. Vamos allá.

1 **Adrián Carrillo Domínguez** nos envía desde Santander este magnífico ejemplar de dragón volador realizado con ceras de colores. Cabe destacar la magnífica puesta de sol con nubes y rayos dorados. También es muy acertada la forma de colocar las bolas de fuego en primer término, como si el propio dragón las lanzara al espectador. Este recurso se usa mucho en el cine porque resulta muy espectacular. Lo único que te aconsejamos es detallar un poco más el suelo color cobre, puesto que queda algo pobre.

2 **Francisco Miguel López Liñán** nos escribe desde Málaga y nos confiesa que es un fan de **Super Mario Bros** y nos sugiere que creemos una sección especial para él. Pasaremos tu sugerencia a los jefes y a buen seguro que tu petición no caerá en saco roto. Por el momento, publicamos tu dibujo de este personaje que tan valientemente quiere defender **¡Dibus!**

3 **Daniel Carretero Campos** nos envía desde Madrid este magnífico dibujo de **Kaku**, que atraviesa el papel para llegar hasta nosotros. Este recurso es muy divertido y original, así que tomad nota.



SOLUCIONES PASATIEMPOS

A) 9 ratones, 9 palomas y 8 ocas, 6 de ellas en el dibujo y 2 en el pasatiempo F.
Total: 26

La que está mirando Diego, porque tiene 3 dedos en cada pata, y las demás tienen solo 2.

B) Al papá de Rosa María.

D)

D	A	T	E	R	E	T	T	O	P
O	U	H	R	Z	I	O	A	I	Y
H	E	M	G	I	R	N	M	R	R
O	V	E	B	I	I	G	A	E	R
U	B	R	P	L	P	T	R	Z	A
D	O	L	L	O	E	O	I	O	H
I	L	I	N	R	T	D	Z	S	I
N	O	N	A	R	E	U	O	I	H
I	S	L	S	I	L	E	D	R	P
F	L	A	D	N	A	G	Ñ	H	E

E) Las líneas rectas de las 3 imágenes son iguales. Unas parecen más largas que otras por la ilusión óptica.

F) Dos ocas y una copa en medio.



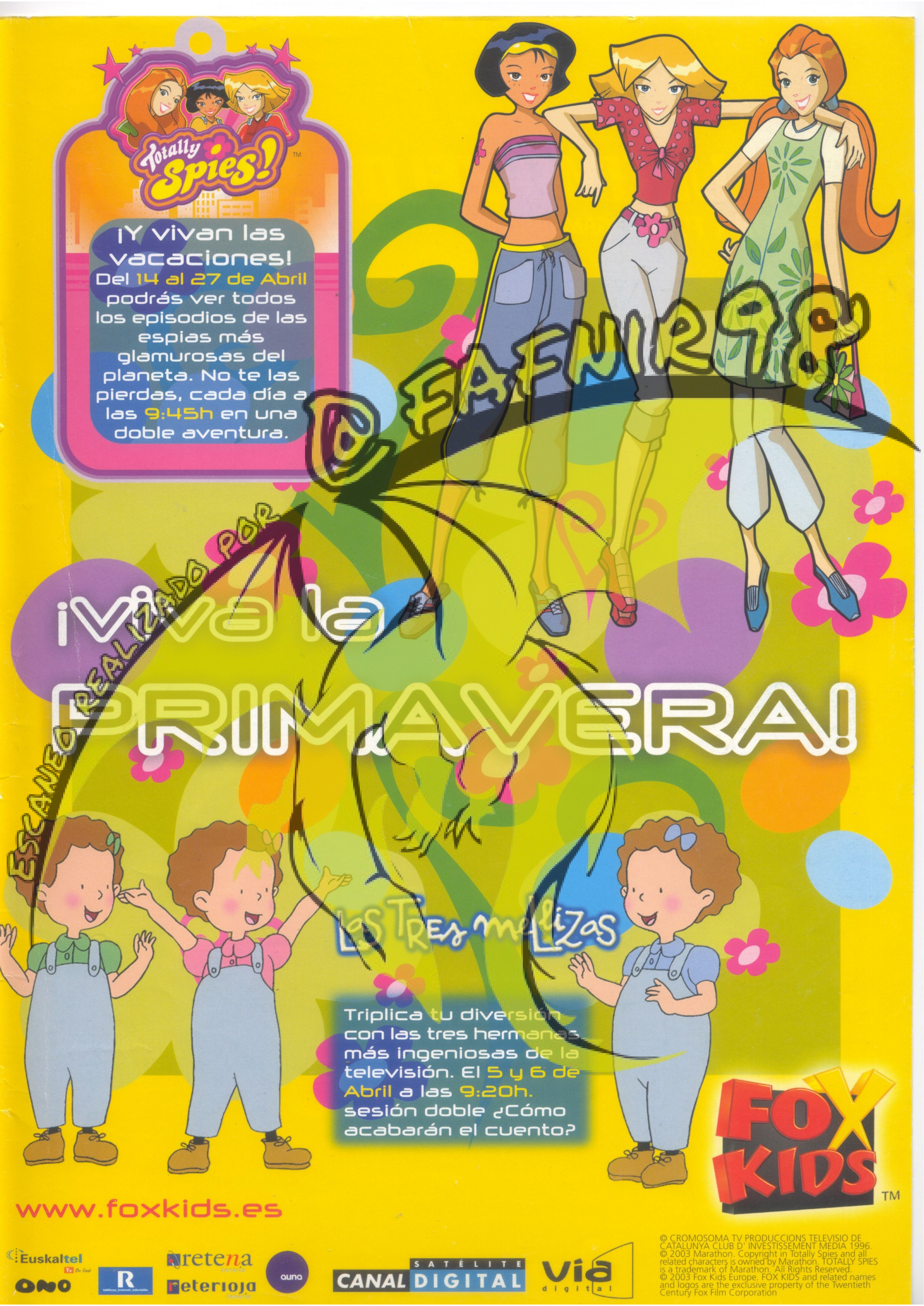


Finalista de "Dibuja al personaje invitado en... Pequeño mosquito":
José Luis Sanchez Pérez, 9 años.


Panel de dibu
1
2
3
4
5
6
7
8
9
1- Javier Remolar Franch, Castellón
2- Cristina Mulero Cerezo, Valencia
3- Sydney Góngora Serrano, Madrid
4- Joaquín García Codina, Tarragona
5- Ósc Moyano, Málaga
6- Falguera Collboni, Barcelona
7- Asunción dreu, Palma de Mallorca
8- Rocamora, Murcia
9- Periel Boix, Alicante



¡Dibu Tienda!
COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL
Por teléfono: 902 120 144
Por fax: 93 265 23 10
Por e-mail: normaeditorial.com
Por correo: NORMA CÓMICS -Dibutienda- Passeig de Sant Joan nº 9 08010 Barcelona
Con la garantía de NORMA Editorial
Pedido mínimo 30 €
Mortadelo Spiderman
22,78 €
Anillo Único El Señor de los Anillos Ref. 159005001
12 €
¡Pídelos desde casa!
Crear personajes Ref. 012033069
15 €
Dibújalo Ref. 012133001
15 €
Vol. 1 Ref. 012117001
Vol. 2 Ref. 012117002
Vol. 3 Ref. 012117003
Vol. 6 Ref. 012117006
Peluche Doraemon Ref. 739002003
19,60 € c/u
Ref. 012129001
Ref. 012129002
11 €
Cómo dibujar Anime I y II
Cómo dibujar Manga Vols. 1,2,3 y 6
11 € c/u
OFERTA DE SUSCRIPCIÓN
...Y una caja de ceras de MANLEY
VÁLIDO A PARTIR DEL 1-6-2002
12 revistas + camiseta DIBUS + caja de colores + gastos de envío gratuitos*
53 €
*VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ENVÍOS A ESPAÑA
NÚMEROS ATRASADOS
CUPÓN DE PEDIDO
CÓMO COMPRAR
• Recorta o fotocopia este cupón.
• Rellénalo con buena letra y envíalo por correo a: NORMA EDITORIAL Fluvià nº89 08019 Barcelona
o por fax al: 93 308 15 36
o por e-mail a: normaeditorial.com
• Plazo de entrega: máximo una semana según existencias.
• Modalidades de pago: tarjeta de crédito o giro postal.
• No se admiten pedidos contra reembolso.
teléfono: 902 120 144
REFERENCIA | DESCRIPCIÓN | CANTIDAD | PRECIO | TOTAL
GASTOS DE ENVÍO 6€
TOTAL
Por una compra superior a 60,10 €, gastos de envío gratuitos para Península.
DATOS DEL CLIENTE
Nombre y apellidos
Dirección
Teléfono
Población
C.P.
Provincia
FORMA DE PAGO
Titular
Número
Fecha de caducidad
Firma
@FAFNIR98


Totally Spies!
¡Y vivan las vacaciones!
Del 14 al 27 de Abril podrás ver todos los episodios de las espias más glamurosas del planeta. No te las pierdas, cada día a las 9:45h en una doble aventura.
¡Viva la PRIMAVERA!
ESCANEO REALIZADO POR
@ FAFNIR98
Las Tres Mellizas
Triplica tu diversión con las tres hermanas más ingeniosas de la televisión. El 5 y 6 de Abril a las 9:20h. sesión doble ¿Cómo acabarán el cuento?
FOX KIDS
www.foxkids.es
Euskaltel
ONO
R
retena
telerioja
auna
SATÉLITE CANAL DIGITAL
vía digital
© CROMOSOMA TV PRODUCCIONS TELEVISIO DE CATALUNYA CLUB D' INVESTISSEMENT MEDIA 1996.
© 2003 Marathon. Copyright in Totally Spies and all related characters is owned by Marathon. TOTALLY SPIES is a trademark of Marathon. All Rights Reserved.
© 2003 Fox Kids Europe. FOX KIDS and related names and logos are the exclusive property of the Twentieth Century Fox Film Corporation

www.nintendo.es

Nintendo®
GAMING 24:7.

EL ULTIMO ZELDA SE SALE
AHORA PARA GAME BOY ADVANCE™ Y GAME BOY ADVANCE SP

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™

Four Swords

GAME BOY ADVANCE SP

TEXTOS ñ EN CASTELLANO



Compatible con GAME BOY ADVANCE

La consola y el juego más deseados del 2003 vienen de la mano

Celebra el nacimiento de Game Boy Advance SP con los dos nuevos retos de la saga de Zelda "A link to the past" y "Four Swords" en un mismo cartucho. El juego y la consola se venden por separado.

97%	Nintendo Acción
98%	Advance
97%	Consoles +

Puntuaciones del juego en Europa